Реал Пг [СИ]

Никита Батькович Герасимов

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Закончил.

- Герасимов Никита Батькович
  - ○

Герасимов Никита Батькович

Реал Пг

05.08.2019
ЗАПУСК ЧЕРЕЗ:
9...
8...
7...
6...
5...
4...
3...
2...
1...

- Здравствуйте, новичок. Я - ваш первый наставник. С моей помощью вы узнаете основы Игры и сможете забраться на высшие строки ее рейтингов. Но будьте осторожны, вы лишь один из тысяч начинающих свой путь! Впереди ждут битвы с сильными и хитрыми врагами, которые не меньше вашего жаждут достичь...

Я недоуменно осмотрелся по сторонам, с трудом оторвав взгляд от седобородого старца в длинной, цветастой хламиде, который, даже утратив частичку моего внимания, не прервал свой размеренный монолог.

Старик выглядел весьма примечательно, однако окружающий его антураж привлекал куда больше внимания - и я говорю не о том месте, в котором очутился неведомым образом, хотя и оно заслуживало отдельных комментариев. Я говорю о буквах, парящих над головой словоохотливого деда. Они были едва заметны, однако стоило мне сосредоточить на них чуть больше внимания, как они налились золотым цветом и приобрели объем, сложившись в надпись:

'ПРИВРАТНИК 999УР'

Привратник? Эмм... 999-ого уровня? Это еще что за ерунда?!

Я моргнул, и надпись растворилась в воздухе, оставив после себя прежнее, едва заметное золотистое мерцание.

- ...лишь в ваших силах спасти мир от темных сил, что жаждут его поработить...

Я с опаской поглядел на старика, который продолжал декламировать строки своего напутствия - нараспев, будто какое-то древнее сказание. Он настолько увлекся своим занятием, что даже прикрыл глаза, чуть разведя руки в стороны. Я сделал крохотный шажок назад - ну его, этого деда! Вдруг он сумасшедший?! Хотя, если говорить о сумасшедших - это же мне мерещатся летающие надписи...размышления прервал легкий тычок в поясницу - наткнулся на что-то! Замерев на месте, я тихонько выдохнул...

- ...оттачивайте ваши навыки, будьте тверды духом и не сворачивайте с избранного пути...

Не заметил! Я бросил быстрый взгляд за спину, и судорожно сглотнул: меня угораздило очутиться посреди небольшого закутка, которому вполне подошло бы определение 'келья': куполообразные стены из цельного камня, плавно перетекающие в свод из того же материала, каменное же ложе по правую руку, и какое-то подобие полки, выдолбленное в стене слева, напротив лежака. И непонятного назначения столбик посреди всего этого - на который я и наткнулся. Тупик! Отсюда нет выхода...точнее - выход есть - темный коридор, доступ к которому преграждает ненормальный дед!

- ...теперь, когда вы осведомлены о надвигающейся угрозе, вы можете приступить к созданию персонажа! - старик открыл глаза, и внимательно посмотрел на меня, будто ожидая ответной реакции. Я даже не успел подумать о том, как реагировать на это заявление, как перед глазами выскочила надпись:

'интеллект +1'

Какой, к черту, интеллект?! Снова летающие буквы! Однако нужно быть последовательным:

- Что происходит? Ты кто?

Уголки губ старика разочарованно поникли, но ответил он без промедления:

- Много чего происходит, всего и не перечислить... А я - ваш первый наставник, являющийся так же Привратником, - с последним словом седобородый едва заметно поклонился.

Значит, с ним можно вести диалог - это уже хорошо! Но что за летающие надписи? Он их тоже видит?

Последний вопрос я решил озвучить. Привратник вопросительно поднял брови, и я ткнул пальцем в слова, все еще висящие передо мной. Чудесным образом они не перекрывали

обзор, но крайне негативно действовали на мои нервы.

Старик понимающе кивнул:

- Полагаю, вы имеете ввиду ваш информационный интерфейс. - и снова поклонился.

Мой интерфейс? Постойте-ка...

- Я что - игрок?

Дед едва заметно усмехнулся в длинные усы:

- Весьма проницательное наблюдение. - сопроводив свои слова очередным полукивком-полупоклоном, он приглашающе повел ладонью:

- Вы желаете приступить к созданию персонажа?

Я сглотнул, пытаясь рассмотреть - что находится позади старика? Если там улица - то я желаю как можно скорее выйти на свежий воздух! Но нет - в конце короткого прохода за его спиной клубилась какая-то серая мгла. Вместе с тем я заметил, что стоило перенести внимание на что-то кроме повисшей перед носом надписи о снижении интеллекта - та сразу же пропала.

- А...а если я не желаю? Пока что не желаю! - я поспешил уточнить, ибо пышные брови деда, назвавшегося привратником, сердито сошлись к переносице. Последняя фраза, однако, смогла вернуть их на исходные позиции:

- Не стоит с этим долго тянуть. Враг уже совсем рядом - жизни миллиардов людей в опасности!

Я облизал сухие губы, и нарочито уверенно произнес:

- Тогда я отложу создание персонажа - совсем ненадолго.

Старик окинул меня взглядом, в котором промелькнуло что-то, похожее на разочарование и кивнул:

- Как вам будет угодно.

Я бросил взгляд ему за спину, и спросил:

- Мне...как-нибудь можно выйти отсюда? На улицу?

Старик молча шагнул в сторону, освобождая проход за собой.

Так...ладно... Значит выход - там. Хотя это может оказаться ловушкой! Но сидеть дальше в компании с ненормальным дедом желания не было никакого!

Келья была метров пять в диаметре, так что перед самим выходом пришлось приблизиться к сумасшедшему. Тот, видимо, ощутив мою неуверенность, сделал еще один шаг в сторону, и я, кивнув ему на прощание, шагнул в коридор. Раз...два...три шага - и я стою напротив непонятного туманообразного препятствия. Ну - с богом!

Шаг вперед!

***

Моя комната. Моя незаправленная кровать, мой стол со стареньким, но худо-бедно тянущим современные игры компьютером, стул, заваленный горой одежды...даже бардак - и тот мой, родной! Я облегченно выдохнул, только сейчас ощутив, насколько были напряжены все мои мышцы - пресс так вообще скрутило спазмом! Вот это глюк, вот это реализм! Секунду назад я был на сто процентов уверен, что разговаривал с каким-то странным дедом 999 уровня, над которым летали 3D надписи. С ума сойти - до чего может довести излишнее увлечение компьютерными играми! Хотя до этого момента игроманом я себя на считал.

Коснувшись кончиками пальцев живота, я размял напряженные мышцы, и несколько истерично хохотнул, заметив зависшую на экране монитора заставку одной популярной онлайн игры, в которую не так давно начал играть - нужно больше времени проводить на свежем воздухе, а не то крыша поедет! Привидится же такое!

Удивленно качая головой, я развернулся - нужно срочно сходить на кухню за бутылочкой пивка и чипсами, дабы успокоить расшатанные заглянувшей на огонек белочкой нервы...

- АААААА! - непроизвольно вырвавшейся из моего горла крик длился недолго - я с такой прытью рванул в сторону от сгустка тьмы, зависшего в центре спальни, что не заметил стоящего позади себя компьютерного стола: сильнейший удар коленом о столешницу превратил крик страха в вопль боли. Перед глазами вспыхнули искры, и я рухнул на пол, схватившись за поврежденное место обеими руками.

- Сукаааа!!! Чтоб тебя!!! Твою мать! Ух бля...Чего?

Я распахнул зажмуренные глаза, и снова спросил сам себя:

- Чего? - ведь через две секунды боль от удара полностью растворилась, словно ее и не было. Но радоваться было рано, ведь перед глазами появились и тут же растаяли слова:

'получен урон 16'

Не вставая с пола, даже не шевелясь, я бросил взгляд на туманную кляксу, все так же висевшую на прежнем месте: когда я очнулся в комнате, то эта дрянь была сразу за моей спиной! Никаких движений со стороны странного 3D образования не было, и я медленно отнял руки от места удара, заранее морщась от ожидаемой боли. Меня бы не удивила окровавленная, со следами оборванной кожи ссадина - после такого-то удара! Однако моим глазам предстала совершенно чистая кожа - и никакой боли! Не понял...

Веретенообразный сгусток тьмы, поселившийся в моей комнате, не подавал никаких признаков жизни, медленно вращаясь вокруг вертикальной оси, так что я несколько осмелел и осторожно встал, попутно отметив место, куда пришелся удар коленом. Доска из ДСП лопнула, будто по ней врезали кувалдой - значит удар был самым настоящим - и вышел необычно сильным. Плюс это сообщение про полученный урон... Дрожащими руками поставив упавший от столкновения колена со столом монитор на место, я подумал: а сколько вообще у меня, в таком случае, жизней?!

Не буду скрывать - глубоко внутри себя я ждал - даже хотел, чтобы произошло что-то необычное. И оно произошло - что неудивительно, учитывая предшествовавшие этому события!

В ответ на мою мысль перед глазами выпрыгнула небольшая пиктограммка с понятным любому геймеру символом - красной полоской, с поблескивающими на ее фоне цифрами.

- Охренеть... - я настороженно взглянул на черную кляксу, будто ожидая от нее пояснений. Однако их не было.

Взявшись обеими руками за подоконник, силясь унять дрожь, я вернулся к символу здоровья, и присмотрелся к цифрам:

'977/992'

Значит, всего у меня 992 хит поинта, из которых я только что потерял 16...постойте-ка, но тогда должно остаться 976 хп, разве нет? Будто отвечая на не заданный вопрос, к текущему показателю здоровья прибавилась единичка.

'978/992'

- Регенерация?! Охренеть! - я снова бросил взгляд на кляксу, уже не так сильно опасаясь неизвестного объекта. Мыслить логически получалось с трудом - в голову настойчиво лезли мысли об игровой реальности, о нудном, но таком необходимом для поднятия уровня гринде мобов, о дропе, ожидание которого заставляет сердце каждого геймера биться чаще, о выборе лучшего билда для своего любимого персонажа... Мысль о том, что вокруг меня реальный мир, в котором я живу целых 29 лет никак не могла состыковаться с происходящими сейчас событиями. Есть реальный мир, состоящий из работы, квартплаты, походов с друзьями в кафе...и есть мир игровой - с его статами, квестами и совместными рейдами! Сосуществовать в одной объективной реальности эти два мира просто не могут, вытесняя друг друга! По крайней мере у меня в голове!

Стараясь не смотреть на нечто, висящее посреди комнаты, я аккуратно, по стеночке, пробрался к двери. Ну его нахер - мне надо срочно выбраться на улицу, иначе я совсем потеряю связь с реальностью! Схвачу из кухонного ящика топорик для рубки мяса и пойду выбивать с мобов ценные ресурсы - такие, например, как мобильные телефоны... Выскочив из квартиры, я понял, что ключи от входной двери остались лежать на покалеченном столе...а и хер с ними!

С легким сердцем оставив дверь на попечение сквозняка, гоняющего окурки по лестничной клетке, я сломя голову понесся вниз. Казалось, от глубокого погружения - читай потери сознания - меня отделяет тонкая, неощутимая грань, которую я вот-вот перейду. Что за ней, даже думать не хотелось.

Третий этаж!

Второй этаж!

Первый - и я метеором вылетаю во двор. Мне нужно хоть что-то, чтобы зацепиться за реальность, хоть что-то!

- Здорово, дядь Денис.

Я едва не сбил с ног Егора - соседского пацана, лишь в последнее мгновение успев затормозить перед ним. Мой взгляд упал на протянутую для приветствия ладошку.

Мне повезло быть в числе избранных, с которыми Егор здоровался за руку. Правда, эта привилегия была дарована мне только после того, как я отдал мальчонке деревянный меч, который смастерил для собственного использования. Ходил с ним пару раз на ролевые игры - в первый раз удалось здорово повеселиться, а про второй напоминал сломанный мизинец на правой руке. Тогда-то меч и обрел нового хозяина, а я зарекся посещать подобные мероприятия...ну, или как минимум принимать в них активное участие.

- Здорово, Егорка. Как у тебя дела? - я осторожно пожал ладонь бойкого паренька, старательно пытаясь разглядеть над его головой какие-то буквы или цифры. Ни того, ни другого пока не было заметно.

- Нормально, а у вас как? - Егор серьезно кивнул и постарался покрепче, по-мужски пожать мою руку.

Я изобразил беззаботную улыбку:

- Все путем. Как там мой меч поживает? Еще не научился махать им, как настоящий рыцарь?

Егор подозрительно насупился:

- Дядь Денис, вы же подарили мне его - значит он мой.

Я кивнул, успокоив встревоженного мальчишку, и потрепал его по голове:

- Твой, конечно твой.

Никаких цифр, ровно как и полосок с барами здоровья или маны над его головой так и не появилось. Спрашивать у десятилетнего пацана о наличии у того схожих с моими симптомов я не решился. Так...мобильник в кармане - отлично!

- Ладно, Егорка, давай, мне нужно идти. - хлопнув на прощанье пацана по плечу, я полез за телефоном. Что-то я совсем забыл о наличии у меня такой опции, как друзья!

- Какие люди! Здоров, Дэнчик! - раздавшийся из трубки голос старого приятеля заставил облегченно выдохнуть:

- Привет, Тимур. Я же просил тебя не называть меня так!

- Больше не буду, Дэнчик! Прости дурака! - с того конца донесся смех - Тимур такой человек, на которого невозможно долго обижаться.

- Слушай, Петросян, мне нужна твоя помощь. Срочно, вот прям щас! Сможешь подъехать?

Телефон ненадолго замолчал, и через несколько напряженных секунд тишины я услышал долгожданный ответ:

- Ну, я только через пол часа смогу освободиться - пойдет? Нужно кое-какие дела закончить.

Я кивнул:

- Да, да! Пойдет! Быстрее решай свои дела и приезжай, я тебе такое покажу - ты охереешь!

В голосе приятеля проснулся интерес:

- Что - прям охерею? Тогда дела подождут! Я буду через пятнадцать минут! Что там у тебя? Бомба? Террористы? Героин-кокаин? Все, еду! Жди!

Страсть к подобного рода выходкам была знакома всем знакомым Тимура. Каждый телефонный разговор он заканчивал перечислением слов-ключей, по которым ФСБ должна искать плохих парней. На вопрос: зачем - он только ехидно посмеивался: чтоб не расслаблялись!

С Тимуром мы были знакомы с первого класса, и уже в то время он отличался склонностью к странным шуткам. Если я кому и мог доверять - то именно ему. Хотя...я прислушался к себе и с удивлением понял, что помимо прочего во мне говорит желание похвастаться. Удивительное создание - человек!

Стоп! А эта штука все еще в моей комнате? Вдруг клякса исчезла из спальни, забрав вместе с собой мои способности к регенерации? Отчего-то при этой мысли вдоль позвоночника пробежал неприятный холодок - и как мне тогда жить дальше? С одной стороны - страх внушала неизвестная летающая штука, а с другой стороны - было бы обидно обнаружить внезапную утрату тех свойств, которые она мне дала. Отчего-то я не сомневался в том, что их источником является неведомая черная херня.

Две минуты я нервно расхаживал вдоль своего дома, никак не решаясь войти, пока не вспомнил о наличии игрового интерфейса. Табличка с показателями жизни послушно выскочила откуда-то сбоку, радуя заполненной до конца шкалой.

Бросив взгляд на двух старушек, внимательно наблюдающих за моими метаниями с лавочки, я все же решился, и вошел в дом.

Первый этаж...

Второй...

Третий...

Странное ощущение - страх является моим тормозом, но вместе с тем - главным мотивирующим фактором. Парадокс!

Решительно распахнув входную дверь, я шагнул в коридор. О - свет горит! В спешке покидая квартиру, я даже не заметил, что забыл его выключить - во дела! Щелкнув переключателем, я кончиками пальцев толкнул дверь в спальню - раз интерфейс все еще со мной, значит и клякса на месте? Так и оказалось - пугающий сгусток тьмы по-прежнему висел в комнате...может, он неживой?

Я шагнул внутрь, не приближаясь, тем не менее, к неизвестной штуковине - и тут меня будто током дернуло - я понял! Это же портал! Точно такую же дымку я видел в конце коридора, который вел из кельи с живущем в ней седобородым стариком! Ну я и тугодум - ведь эта мысль должна была прийти в мою голову в самую первую очередь!

Хмм, а старик... Уж не НПС ли это в таком случае? Будто со стороны я услышал свой собственный тихий истеричный смех - нет, стоп! Дождусь Тимура - мне нужен человек, который выступит в роли якоря для моего мозга, человек, которому я могу довериться.

Громкая телефонная трель заставила подпрыгнуть на пол метра от неожиданности. С чертыханием выцарапав мобильник из кармана, я приложил его к уху:

- Але, Тимур, ты уже приехал?

С той стороны раздался встревоженный голос друга:

- Что у тебя с голосом? Нет - еду еще, решил по пути за пивком заскочить...

Мое горло перехватило от праведного негодования:

- Какое нахрен пивко?! Быстро ко мне! Быстро! - я сбросил вызов, чтоб не обматерить приятеля. Пивко - это ж надо придумать! Жажда исследований понемногу вытесняла страх, и во мне проснулось сильное желание прикоснуться к порталу. Однако я одернул поднявшуюся было руку - а вдруг меня перенесет куда-нибудь в фэнтези? К драконам и эльфам? Ну нафиг! Однако соблазн был очень велик... Я аккуратно прикрыл

дверь снаружи, и вышел на кухню - нужно успокоить нервы! Из пустого холодильника на свет божий появилась наполовину пустая бутылка пива.

Сделав большой глоток, я передернул плечами - напиток выдохся, превратившись в мочу, даром, что холодную. Прикрутив горлышко, я выбросил тару в мусорное ведро...где же Тимур со своей командой?! Сколько можно ехать! Я достал телефон и бросил взгляд на часы - с момента звонка прошло всего три минуты. Черт, как же тянется время! Нужно чем-то себя занять - тело потряхивало от избытка адреналина, и решение нашлось быстро - если я игрок, то у меня должна быть такая характеристика, как выносливость? Недолго думая, я принял упор лежа, предварительно задвинув ногой табуретку под стол - посмотрим, на сколько меня хватит!

Раз! Два! Три! Четыре!... Лишь досчитав до сотни, я ощутил что-то похожее на усталость. Взгляд тут же заметался по сторонам, пытаясь обнаружить скрытую до поры шкалу выносливости - но не тут-то было: кроме показателя здоровья я не видел ничего. Ладно, тогда будем продолжать!

- Сто один! Сто два! Уфф... Сто три! Сто четыре! - пока никакого результата, кроме мокрой спины, я не добился.

Руки начинали понемногу уставать - еще с десяток раз я выжмусь - но не больше.

На счете сто тридцать я рухнул на пол - силы закончились. Разочарования не было - изначально я вообще рассчитывал отжаться не больше пятидесяти раз! Так что план перевыполнен! Но никакого результата в рамках проверки добиться не получилось.

- Значит, выносливости нет? Только хэпэ? Я сел, оперевшись локтями на стол. Блуждающий в раздумьях взгляд наткнулся на нож...

Ну, к этому все и шло - верно же? Привычный предмет кухонной утвари за несколько секунд вдруг превратился в опасное оружие. Лезвие острое? Я взял нож в руку и провел по нему пальцем - тупое, как мой начальник - надо точить. Точильный камень обнаружился в ящике для хлеба - как-то все у меня через одно место!

От заточки отвлек телефонный звонок.

- Денис, я уже тут! Подниматься к тебе или сам спустишься?

Я усмехнулся - наконец Тимур добрался!

- Давай, поднимайся быстрее!

- Уже бегу!

Я услышал, как хлопнула дверь подъезда, и вышел на лестничную клетку, предварительно бросив телефон рядом с

ножом на стол.

Тимур действительно бежал - громкий топот вкупе с шумным дыханием эхом отражался от стен: учитывая комплекцию моего друга, этот рывок для него был настоящим подвигом. Трудно ускорить тушу весом в сто двадцать кило при росте метр семьдесят. Мои губы помимо воли растянула широкая ухмылка - ей я и встретил своего друга:

- Здоров, толстый, проходи! - я посторонился, приглашая его войти, но друг остановился, подозрительно меня осматривая:

- Что случилось? Ты чего лыбишься? Я с работы сорвался, между прочим! Пока к тебе летел, чуть бабушку на переходе не сбил! Серьезно!

Его слова превратили мою улыбку в совсем странную гримасу, и я настойчиво повторил:

- Проходи давай, быстрее!

Подозрительно на меня оглядываясь, приятель зашел в коридор. Я предупредил:

- Не разувайся. Погоди, сейчас такое покажу... - протиснувшись мимо посторонившегося Тимура, я жестом фокусника распахнул дверь в комнату:

- Та-дам!

На лице приятеля одна за другой сменились несколько эмоций: настороженность - непонимание - удивление - и шок в конце.

- Видал?

Тимур шагнул вперед, двигаясь на автопилоте, будто сомнамбула. Я обернулся на парящий портал - зрелище на самом деле вышибало всякую опору из-под ног!

- Ну? Что скажешь?

Тимур потянул руку к вихрящейся дымке, за что тут же по ней и получил:

- Ты куда руки тянешь?!

- Тебе что - жалко? - помимо воли мы перешли на шепот, будто воры в чужой квартире.

- Ты знаешь, что это такое? Нет! А чего руки тянешь?

Тимур с трудом оторвал глаза от объекта нашего внимания:

- Будто бы ты знаешь, что это за хрень!

На мое лицо снова выползла широкая ухмылка:

- Знаю!

Это заявление помогло привлечь ускользающее внимание друга, который уставился на меня, будто в первый раз увидел. Я обнадеживающе кивнул:

- Сейчас все расскажу...

***

Спустя десять минут, в течение которых я эмоционально пересказывал другу последние события, мы сидели на кухне и пили чай. Практически мыслящий Тимур вовсю строил догадки относительно происходящего:

- Игра, значит? А ты, значит - Игрок...и есть какие-то неизвестные враги. Блин, да я бы на твоем месте... Давно бы развел привратника на полный расклад и создавал имбового перса!

Я попытался оправдаться:

- Решил перед тем, как начать, с кем-то посоветоваться... - о том, что причиной моего тормозилова были банальный страх на пару с паникой, я разумно умолчал.

- А ты уже пробовал... - Тимур выразительно поглядел на нож. Я отрицательно качнул головой:

- Говорю же - тебя ждал. Вдруг чего случится?

Тимур встал, с шумом отодвинув табуретку, и несколько раз постучал кулаком по столу - его взгляд несколько раз перебежал с меня на нож и обратно:

- Попробуем?

Я кивнул:

- Попробуем, ты только сядь, а то навис надо мной, как...колобок-переросток какой-то.

Дождавшись, когда он усядется на место, я подхватил нож. Ладонь тут же вспотела, и прежде чем взяться за дело, пришлось тщательно вытереть ее полотенцем. Тимур достал свой телефон и включил видеозапись. Я осуждающе на него посмотрел, но ничего против не сказал - самому было до жути интересно, чем все обернется. Приставив лезвие к ладони, я застыл, задумавшись...нет - такой порез будет слишком долго заживать, да и место неудобное...

- Чего замер, Денис?

Я нервно хохотнул:

- Страшно. Вдруг не получится?

Тимур снова вскочил:

- Так сильно же не надо! Просто ткни легонько - и все! Маленький порез!

Ну да - тебе легко говорить, не тебя же режут!

- Сядь на место, хватит прыгать туда-сюда! Сейчас все будет...

Собравшись с силами, я перехватил нож, и провел лезвием не по ладони, как собирался изначально, а по тыльной стороне запястья, стараясь давить ровно с той силой, которая нужна чтоб пораниться - не больше.

Короткая вспышка боли, и передо мной появляется надпись:

'получен урон 12'

Я тут же ее озвучил:

- Урон 12 единиц.

Тимур схватил мою руку, едва не уткнувшись носом в свежую рану:

- А всего у тебя сколько жизней?

Я бросил взгляд на мерцающую иконку:

- Всего 992 единицы.

- Круто...раны уже нет! Глянь - и кровь пропадает! Гляди: растворилась за секунду, даже быстрее! - он с силой потер место пореза, и спросил, требовательно глядя на меня:

- Не больно?

Я покачал головой:

- Сейчас - нет, а когда резал - само собой было больно.

- А здоровье? Меньше стало?

Я кивнул:

- На 12 единиц меньше, я же говорил. По идее теперь должно быстро восстановиться.

Тимур отпустил мою руку и сжал кулаки:

- А давай... Давай я тебе двину! Интересно, что будет, если зуб выбить...

На это я был не готов пойти, так что замахал руками, вставая:

- Никакого мордобоя! Хватит опасных экспериментов!

Тимур шумно выдохнул:

- Да ты че! Я ж просто чтоб проверить! Вдруг гопники нападут, или...еще кто-то?

Я усмехнулся, заметив восстановление здоровья на одну единичку:

- Ага - еще кто-то. Наверняка, этим кем-то по чистому совпадению окажешься ты! У меня, кстати, хэпэ уже восстанавливается. Единица меньше, чем за минуту. Давай лучше время засечем, каратист хренов!

Тимур сел на жалобно скрипнувший табурет, только сейчас сообразив, что запись видео продолжается:

- Блин, завтыкал! Ща, погодь!

Пока он возился с телефоном, я засек время на своем смартфоне, и уселся поудобнее в ожидании полного заполнения шкалы здоровья.

- Все, я готов!

Я махнул рукой опоздавшему Тимуру:

- Уже сам засек, теперь ждем...

Мы оба замолчали, будто тишина каким-то образом могла ускорить регенерацию. А все же интересная штука - если судить математически, то я смогу пережить около восьмидесяти порезов? А что случится потом, когда это число уменьшится до нуля? Я умру? Бред какой-то. Люди выживают после гораздо более серьезных ран - а тут какой-то слабенький порез. Может, дело в слабом показателе брони? Да нет - бред какой-то... Ватный я игрок, оказывается. Старик, назвавшийся Привратником, предлагал мне создать персонажа, так может я - будущий маг, поэтому имею так мало здоровья? Для того, чтоб снова встретиться с седобородым, мне нужно пройти через портал...а он вообще сработает? Что, если мои догадки ошибочны, и веретено тьмы вовсе не портал? О - время!

Я поднял глаза на сидящего напротив. Тот тут же встрепенулся:

- Что - уже?

Я кивнул:

- Ага, фулл хэпэ. За... - я взглянул на часы: - ...за три минуты...даже немного меньше.

- Тимур принялся считать вслух:

- Значит три в минуту. Тысяча на три - триста тридцать три. Теперь умножить на шестьдесят...

- Разделить - ты же не секунды считаешь.

Он мотнул головой:

- Тьфу ты - точно! Выходит пять с лишним часов. Ого! - он восхищенно поглядел на меня. Я согласно кивнул:

- Оно, конечно, ого, но вот только теперь меня можно скрепкой заковырять до смерти.

Эта мысль заставила собеседника крепко призадуматься:

- Ты прав... Может, ты маг какой-то? Или ассасин?

Я вздрогнул - было здорово представлять себя в роли могущественного чародея, швыряющего файерболы. Но убийца... Спасибо, что-то не хочется!

- Что такое? Я угадал? Ты маг?! Или Ассасин?

- Нет...точнее - не знаю, может, ты и угадал. Просто неохота никого убивать.

Тимур легкомысленно взмахнул рукой:

- Так то же темные силы - их можно!

Уверенность друга заставила меня улыбнуться. Темные силы...ими может оказаться как мерзкий демон из параллельного мира, так и обыкновенный преступник из нашего - кто знает?

- А силу проверял?

Я отвлекся от раздумий:

- Силу? Как?

Тимур всплеснул руками:

- Ну как силу проверяют? Гантели есть?

Я качнул головой:

- Нет. Вообще никаких железок нет. Ни гантелей, ни штанги, ничего такого. Тимур заозирался по сторонам, пристав с табуретки:

- Может, картошка есть? Набрать мешок! Или...

- Да брось ты - какой нафиг мешок? У меня спортзал в соседнем доме, только я не вижу смысла туда ходить - никакой особой силы я в себе не ощущаю.

Друг окинул меня взглядом, в котором я заметил мелькнувшее разочарование - точно таким же взглядом меня одарил НПС 999 уровня перед тем, как я покинул келью. Это меня почему-то задело:

- Что не так-то? Посмотрел, как на говно!

Тимур поморщился:

- Да нет, не говори глупостей... Просто... С тобой такое произошло! Возможно, ты - единственный на всю Землю Игрок, а так очкуешь... Я бы на твоем месте уже столько всего проверил, столько экспериментов провел! - он замолчал, уткнувшись носом в мобильник. А я даже не знал, что на это ответить. У самого ведь руки чешутся - столько мыслей в голове, которые хочется осуществить, но...даже не знаю. Эх, была не была!

- А пойдем к порталу? Посмотрим, что там к чему?

Тимур тут же подскочил, будто сидел на пружине:

- Идем! Сначала бросим туда что-то, чего не жалко! Потом я попробую пройти - я не Игрок, и меня не должно никуда перенести! А потом уже тебе можно будет... Жалко, что у тебя нет кота - можно было бы сперва его закинуть!

Я прыснул, не удержавшись:

- Кота? Ты серьезно? Ха-ха! Был бы свой кот - было бы жалко...

Друг верно понял намек:

- Значит, нужен чужой! Или ничей - это вообще идеальный вариант!

Я кивнул:

- Ага, вариант.

- Тогда я сейчас вернусь - принесу одного!

Секунда - и толстый, более не слушая меня, выскочил из квартиры... Чтобы тут же вернуться обратно:

- Ты только это...к порталу не подходи! Я быстро! - и снова выскочил.

Я усмехнулся, слушая дробный стук подошв по лестнице. Как бы бабки на лавках не начали вызывать полицию при виде моего

приятеля, гоняющего местных котов. Любопытно, как это он собирается их ловить?

Как не странно, но едва затихший топот возобновился буквально через пять секунд, предрекая скорое возвращение зверолова - неужели решил проверить, не влез ли я в портал? На сей раз он одолел четыре этажа заметно быстрее:

- Вот, нашел! Теперь идем! - тяжело отдуваясь, Тимур преодолел последние ступени, и продемонстрировал мне крохотного испуганного котенка, бережно прижимаемого к груди:

- Там их целая банда тусуется, я местным бабкам сказал, что ты себе хочешь кота завести...уфф... Чего встал - идем?

Я перевел взгляд на котенка. Тому было от силы недели две - мелкий, пищащий комочек, который только недавно научился ровно стоять на лапках...

- Блин, Тимур - жалко котенка: он же еще такой мелкий!

- Здорового было бы не жалко, что-ли? Тем более мы же его не мучить собираемся!

Резонно...но все равно жалко.

- Ладно, заходи. Посмотрим, что получится - только не надо его сильно кидать - расшибется еще!

- Я так кину, чтоб он на кровать упал, если проскочит мимо портала.

На это мне оставалось только скривиться - дворовой котенок, скорее всего, таскал на себе кучу блох, которые с радостью проведут экспансию на новые земли...

Если портал сработает как надо, переместив животное в келью, то позже я смогу его оттуда забрать. А если нет...тогда жертва эксперимента пролетит кляксу насквозь и приземлится на кровать. Никакой опасности! Такими словами я успокоил свою совесть.

Пока я закрывал входную дверь на замок, экспериментатор подготовил все необходимое:

- Неодушевленный предмет - тапок! - он продемонстрировал мой старый тапок.

- Дальше - кот! - упомянутый котенок жалобно пискнул из обувной коробки, в которую его поместил Тимур.

- Человек... - приятель ткнул себя пальцем в грудь, - ...это звучит гордо!

- Начинай давай, человек.

Тапок без всяких видимых проблем пролетел сквозь центр портала, ударившись об угол кровати, и шлепнулся на пол. Тимур выразительно оглянулся на меня:

- Ничего. Значит - котенок.

Я сглотнул, беспокойно переступив с ноги на ногу:

- Смотри не промахнись на этот раз.

Осторожно достав беспрестанно мяукающую живность из коробки, Тимур подкинул его. Мы синхронно затаили дыхание, не отрывая глаз от размахивающего тоненьким хвостиком котенка...и синхронно выдохнули с облегчением, когда тот упал на кровать, без видимых последствий преодолев преграду.

- Ну, вот видишь - ничего страшного не случилось! Жив-здоров, орет, как ни в чем не бывало!

Я кивнул, искоса глядя на побледневшего друга - тот явно уже все решил для себя, и на мое робкое:

- Может, отложим... - ответил мгновенно, будто опасаясь передумать:

- Нет, нужно все проверить! Нужно... - пауза затянулась, а Тимур все стоял на одном месте, не шевелясь. Через секунд двадцать, которые растянулись в моем восприятии на целый час, я деликатно кашлянул:

- А может, все-таки стоит отложить?

Лицо приятеля побелело еще больше - внутри него явно происходила нешуточная борьба:

- Я тут подумал...мы же не знаем, как эта шутка, - он мотнул головой на портал, - действует. Она может убивать людей...или наоборот - дарить такую же силу, что подарила тебе. Или...что-то еще. Черт! - он переступил, меняя опорную ногу, и повернулся ко мне:

- Денис...спасибо за то, что позвонил мне первому. И за то, что вообще позвонил, тоже спасибо...

А в следующий момент пальцы его руки коснулись кляксы...и время остановилось...

Остановилось?

Нет - это просто мы замерли, ожидая неизвестно чего - даже котенок, до сих пор не прекращающий пищать, замолчал: это и породило иллюзию паузы.

- Я жив. Не чувствую ничего необычного...- сиплым голосом проинформировал меня застывший памятником Тимур. Я медленно выдохнул - в голове пронеслась мысль о том, как глупо выглядят сейчас наши действия.

- Совсем ничего? Может, нужно пройти сквозь эту штуку? - я протянул свою руку и коснулся дымки, которая...

***

- Добро пожаловать. Вы уже определились с тем, каким будете создавать вашего персонажа? Если желаете, я могу дать несколько интересных советов.

Я не сильно удивился, очутившись в каменной пещере с выставленной перед собой рукою - скорее испугался того, с какой скоростью был произведен перенос моего тела. Вжих - и я тут!

Встреча с Тимуром оказала на мой мозг отрезвляющее воздействие - я уже не трясся от едва сдерживаемого страха, а мысли не путались в голове. Но готов ли я к созданию персонажа? Пока у меня лишком мало для этого информации - старик вроде говорил о каких-то советах...

- Эмм... Я пока что не определился окончательно, но хороший совет выслушаю с удовольствием.

Дед скупо улыбнулся, слегка поклонившись:

- Весьма разумно. Итак - на данный момент открыто три уникальных профессии, которым я могу обучить вас: Маньяк, Исследователь и Грабитель, - старик поджал губы, увидев мою реакцию в виде отвисшей челюсти:

- Выбор действительно странный, однако именно такой путь избрали для себя первые инициированные Игроки. Желаете прослушать имеющуюся информацию об этих профессиях, или сразу приступите к выбору?

Я кивнул с ощутимой задержкой - что это за игра такая, в которой есть лишь три профессии, из которых две - вообще ни в какие ворота! Маньяк и Грабитель! Охереть!

- Желаю, конечно...а выбирать обязательно между этими тремя? Неужели других... Так, стоп-стоп! - я развел руки в стороны:

- Первые Игроки? Вы сказали 'первые Игроки'?

Старик степенно кивнул:

- Именно. На данный момент насчитывается шестьдесят восемь...нет, шестьдесят девять Игроков, прошедших инициацию. Сорок два из них уже обрели профессию. И лишь трое смогли открыть ее самостоятельно.

Я ошарашенно покачал головой:

- Маньяк, Грабитель и Исследователь!

НПС кивнул:

- Наличие профессии необязательно, что доказала успешная инициация двадцати семи Игроков, однако я бы не рекомендовал создавать персонажа, не имеющего профессии. Ведь вместе с ней теряются многие полезные бонусы. Кстати - Игроков стало уже семьдесят... Пропустив впереди себя еще тридцать человек, вы рискуете остаться без достижения: алмазный аккаунт, так что я бы посоветовал вам поспешить.

Всего несколько слов - и в моей голове снова бардак! Есть другие Игроки! Есть странные профессии, которые они каким-то образом смогли открыть! Есть достижения, вроде алмазного

аккаунта, который хрен знает что дает!

- Что значит инициация?

- Инициация позволяет Игроку пользоваться преимуществами, которые Игра предоставляет ему.

- Ага... А что дает алмазный аккаунт?

Старик тут же пояснил:

- Увеличивает значение опыта, получаемого в процессе игры, сокращает время, необходимое для возрождения, предоставляет... - тут я снова не выдержал, замахав руками:

- Стоп-стоп!!! Время для возрождения?! Игроки могут возрождаться?!

Привратник терпеливо кивнул:

- Именно.

'интеллект + 1'

Выскочившая надпись подарила мне единичку интеллекта, забрав взамен половину силы - ноги от неожиданного оповещения подкосились, и я едва не рухнул на каменный пол, схватившись за столбик позади себя:

- Твою мать...так я это - бессмертный?

Седовласый советник качнул головой из стороны в сторону:

- Игроки, не прошедшие инициацию - смертны, как все прочие люди. Первая смерть окажется для вас, увы - последней.

- Я...тогда я хочу пройти инициацию! - во внезапно опустевшей голове набатом билась лишь одна мысль: БЕССМЕРТИЕ!

- Хорошо... Какую профессию вы возьмете?

Без понятия, как открывать новые, так что выберу из того, что есть:

- Исследователь!

И тут же ум бывшего геймера взвыл от чувства опасности - я же только что едва не запорол своего персонажа!

- Отмена!!! Отмена!!! Я отменяю Исследователя! Можно отменить?! - сердце, и так колотящееся в рваном ритме, чуть не выскочило из груди.

Даже Привратника мой неожиданный вопль заставил вздрогнуть:

- Можно - инициация еще не началась. Для подтверждения своего выбора вам нужно будет возложить руки на Алтарь знаний, что находится у вас за спиной...

Я тут же отцепился от столба, который до этого был единственным декоративным элементом кельи, и шагнул в сторону.

- ...и произнести кодовую фразу.

Я судорожно сглотнул - все оказалось не так просто:

- Какую?

- Ее вы должны придумать сами.

Отлично...значит...перед тем, как делать выбор, нужно узнать, какие плюсы имеет та или иная профессия. А кстати...

- А сколько всего сейчас Исследователей?

- Тридцать девять...

Я облегченно выдохнул - отчего-то не хотелось быть одним из многих... Нужно быть уникальным! Однако восторг от вовремя прерванного выбора профессии быстро угас, как только я понял, из чего мне осталось выбирать:

- А сколько грабителей?

- Пятеро... Хотя нет - уже шестеро!

Погодите-ка... Разве тридцать девять плюс шесть - не сорок пять? Однако я даже не успел спросить об этом - старик опередил меня:

- За то время, что вы делаете выбор, еще три человека стали полноценными Игроками.

Я заторопился:

- Что могут Исследователи? Что могут Грабители? И...Маньяки...что могут Маньяки?

Дед согласно кивнул:

- Исследователь развивает свой интеллект, тренируя наблюдательность. С ее помощью он подмечает те детали, которые недоступны другим профессиям, и делает на их основании выводы. Проще говоря - анализ с последующим результатом. На данный момент представителям этой профессии доступно три навыка: 'исследование', 'концентрация' и 'параллель'.

Я в очередной раз поставил челюсть на место:

- А кроме названий что-нибудь известно?

Привратник поджал губы:

- Осталось семнадцать свободных мест для желающих овладеть алмазным аккаунтом... Желаете узнать подробности?

Я кивнул, переступив с ноги на ногу - самому жуть как не хотелось упускать этот чертов аккаунт! Но шагать в воду, не видя броду - это совсем не по мне! Пока есть хоть немножко времени...

- 'Исследование' позволяет провести мгновенный анализ любого предмета, позволяя увидеть его свойства. Количество доступной информации увеличивается с развитием навыка. С помощью 'концентрации' Игрок погружается в транс, бросая все доступные силы на решение конкретной задачи умственного характера.

Я кивнул - с таким умением любой ребус - на один зуб.

- А с помощью 'параллели' можно попробовать соединить между собой два внешне никак не взаимосвязанных события или явления.

Тут непонятно - но времени нет:

- Что с...Грабителями? - Маньяков я решил оставить напоследок.

- У персонажей с данной профессией имеется всего два навыка: 'ошеломление' и 'рывок'. Первый вводит жертву в состояние паралича на короткое время, а второй позволяет мгновенно преодолеть короткую дистанцию... - неожиданно старик завис, замерев на несколько секунд с открытым ртом. Я уже начал волноваться, как он пришел в себя:

- Только что была открыта четвертая профессия.

Я радостно улыбнулся:

- Ну, наконец-то! - однако советник скорбно покачал головой:

- Игрок, открывший ее - погиб.

Настроение вновь ухнуло вниз:

- Погиб? Почему?! Как?

- Не имею такой информации. Новая профессия получила название

Berserk - интересует? Кстати - осталось всего семь алмазных аккаунтов...

Я едва не взвыл:

- А можно менять профессии? Или брать сразу несколько?! Или хоть время остановить, чтобы толком разобраться со всем этом!

Привратник печально развел руками:

- Увы, я не имею такой информации.

Вашу мать, как же не хочется быть Грабителем! Вот Исследователь - интересный вариант, но их уже столько набралось! Хотя, что в этом плохого?! Быть исследователем - отличная профессия... Ааа, черт-черт-черт, как же мало времени! Еще и Берсерк этот, будто мне первых трех не хватало, чтоб ему неладно было!

- Выбираю... Я выбираю...

- Для создания персонажа возложи руки на Алтарь знаний... - прервал мои терзания советник.

Создание персонажа...это же не только выбор профы?

- Что кроме выбора профессии нужно для создания персонажа?! - я поспешил положить руки на плоскую поверхность столбика.

- Как я уже упоминал, для инициации наличие профессии не обязательно. Теперь нужна Фраза-ключ. Придумай ее - и Алтарь обязательно ответит на твой зов!

- Эээ... Моей фразой будет... Бляяя... - как назло в голову ничего путного не приходило, одни маты:

- Будет... Эмм... - я опустил глаза на холодный постамент перед собой - как эта штука должна мне ответить? Я сжал камень в ладонях покрепче, и четко, чуть ли не по слогам произнес:

- Поделись со мной знанием...

Ничего не произошло - в голове не зазвучал голос, камень не потеплел, свет не озарил полумрак кельи... Не получилось?

- Теперь скажи - какую профессию ты выбираешь? - мне показалось, или голос старика стал глубже? Или это из-за тишины?

- Исследователь... Хер с вами, буду исследовать все, что шевелится! А что не шевелится - расшевелю и исследую! - я едва не прокричал последние слова - так меня разозлила невозможность грамотного, вдумчивого выбора профессии.

- Твой выбор принят, Игрок. Заверши инициацию - возьми себе имя.

- Меня зовут... Меня зовут - Злой! Суки!

Старик выпрямился и широко развел руки, спрятанные в просторных рукавах мантии, привлекая мое внимание:

- Поздравляю тебя, Злой! Теперь ты - полноценный Игрок. Теперь ты - Исследователь! - от дальнейших речей меня отвлекли две всплывшие перед глазами надписи:

'получен классовый бонус: интеллект +5%'
'активирован личный инвентарь'

Бонус - это о нем говорил привратник? Слабовато как-то, если честно.

- Ты стал Игроком одним из первых, и получаешь за свою смелость награду! - о, это я люблю!

'алмазный аккаунт закреплен за игроком Злой'

А вот и обещанная плюшка...успел. Буквально в последний вагон заскочил!

Старик опустил руки, скрестив их перед собой, и я осторожно отпустил Алтарь.

- И...и что мне теперь делать?

- Играй. Развивайся, становись сильнее. Я могу научить тебя навыкам, которые...о! Только что Игрок Zeus, являющийся единственным учителем для профессии Исследователь, закрыл навыки, забрав их из общего доступа. - старик неодобрительно покачал головой:

- К сожалению, сейчас я не смогу тебя ничему научить, Злой.

Тело начало ощутимо трясти от клокочущей внутри меня злобы:

- Как это - закрыл? Почему?

Привратник внимательно взглянул на меня:

- У меня нет такой информации. Однако, теперь мы знаем, что информацию о навыках можно скрыть.

Я постарался запомнить ник того гондона, который только что так круто меня подставил:

- Зевс, сука олимпийская... А ник можно скрыть?

Советник задумался на секунду, и удовлетворенно кивнул:

- Можно. Вы желаете скрыть свой ник?

Я кивнул:

- Желаю... Желаю скрыть вообще всю информацию обо мне - по крайней мере ту, что возможно.

- Сделано. - старик коротко мне поклонился.

Значит, этот седобородый плюс стопятисотого уровня ничему меня не сможет обучить...печалька... Просто пиздец какая печалька!

- Портал работает в любое время?

Кивок в ответ.

- Я уже бессмертный?

Очередной кивок.

- Где я появлюсь, если вдруг умру?

Привратник плавно повел левой рукой в сторону:

- На этом ложе.

Так значит, это мой дом, не старика? Охереть.

- Тогда выпусти меня отсюда.

Пять широких шагов - и портал смыкает пространство за моей спиной. Охереть. И еще раз - охереть!

05.08.2019.

- Зевс, сука! Урод конченый! И ник-то погляди какой - не наш! По любому какая-то пиндосская скотина, зуб даю! Ууу, сучара! - Тимур носился по всей квартире, словно ураган, ругая последними словами неизвестного нам Зевса, своей жадностью оборвавшего на старте мой стремительный взлет:

- Да пошел он нахер со своими навыками! Мы найдем варианты - он что, думает что один такой, сука, уникальный? - с кухни раздался звон чашек - он что, чай пить собрался?

- Хера с два ты угадал, говнюк! Мы и сами с усами! Тебе пиздец!

Сейчас мне было так пофигу на все происходящее, что пропало даже желание залезть в таблицу персонажа, которая

маячила где-то на периферии зрения - я медузой лежал на кровати, и краем уха слушал, как изгаляется мой друг.

Диалог с привратником вкупе с последующей инициацией так вымотали меня эмоционально, что после появления в комнате сил хватило лишь на несколько слов:

- Я Игрок. Ник 'Злой'. Профессия - Исследователь. Навыков - нет. Зевс - это другой Игрок - смог как-то закрыть их для изучения. Все. - после чего рухнул на кровать.

- Дэнчик, не ссы - я тебе помогу! Мы сами во всем разберемся! По любому этот Зевс... - раздавшийся следом грохот мог быть только грохотом от упавшей посудной полки. Раздалось еще несколько матов - на сей раз безадресных, после чего Тимур продолжил, как ни в чем не бывало:

- Зевс по-любому не самый главный! Он такой же Игрок, как и ты! Значит и ты можешь открывать-закрывать навыки! Давай попробуем, Денис! Давай, вставай! - Тимур зашел в спальню и безо всякой опаски прошел сквозь портал - видимо, натренировался, пока меня не было - схватил меня за воротник и потянул наверх, не прекращая тараторить:

- Ты мне только скажи - кто такой этот Исследователь и какие навыки у него могут быть? Щас, погодь... - он отпустил меня, и бросился на кухню:

- Бля, какого хера тут везде стекло? - раздался звук воды, льющейся из крана, и через пять секунд приятель подскочил ко мне и сунул кружку под нос:

- Держи, выпей - полегче станет!

Я отстранил его руку:

- Сам пей, я не хочу. Если кому и нужно нервы успокоить, так это тебе - носишься, как угорелый. Все тарелки побил?

Тимур возмущенно вскочил, пролив половину воды на кровать:

- Какие тарелки, Денис?! Какие нахрен тарелки?! Нужно срочно... - он заоглядывался, но так ничего и не обнаружил:

- Ладно, ты прав - мне нужно успокоиться. - он сел рядом со мной - но только для того, чтобы тут же выскочить:

- Нет, ну и падла этот Зевс! Денис, рассказывай четко, лаконично и понятно - что за профессия этот Исследователь? Что ты можешь?

Я вяло отмахнулся от кружки, которой он продолжал тыкать в меня, сам того не осознавая:

- Я могу...исследовать. Типа посмотрю на вещь - и все про нее знаю.

Охнув, Тимур медленно, наощупь сел на стул за своей спиной, сбросив на пол все, что на нем лежало:

- Прям все? Етить... Что про кружку скажешь? - он снова ткнул в меня кружкой, вся вода из которой к этому моменту оказалась на полу.

- Моя кружка...поллитровая, в красно-синюю полоску. Без воды - я выразительно опустил глаза вниз.

- Етить... - лицо Тимура приняло крайне удивленное выражение, будто я только что поведал ему что-то такое, чего он сам не знал.

- Таким был первый навык, который Зевс закрыл. Назывался 'исследование'. Нифига я не могу показать - потому что не умею!

Приятель повертел кружку в руках:

- Так открой его сам! Я только хотел сказать, что этот Зевс вряд ли получил навыки с потолка! Сам изучил! Может, поэтому и смог их закрыть - потому что они - его личные! Попробуй открыть этот навык сам! Вон - начни с кружки!

Я перевел взгляд на полосатую посудину...когда же она у меня появилась? Сам купил? Вроде бы нет, не припомню такого...

- Возьми ее в руки - может, нужно касаться предмета исследования! - кружка тут же была насильно сунута в мои ладони. Ну и ладно...

- И ближе смотри на нее - чтоб каждую царапинку было видно! - я послушно уткнулся в нее носом. Вспомнил! Мне ее бывшая подарила - незадолго до нашего расставания! Мы с ней гуляли по торговому центру, и я пожаловался на то, что приходится заваривать чай по нескольку раз - люблю это дело... Она и купила - типа подарок на память. Кружка толстая, тяжелая: пить из нее не очень удобно - да и чай в ней остывает быстро - наверное из-за материала. Все же фаянс - не самый лучший выбор... Стоп! Фаянс? Откуда я понял, что кружка...фаянсовая? Я же в посуде не разбираюсь!

'изучен навык ???'
'навык ??? 1 ур'

Выдох вырвался из моей груди какими-то короткими точками, и я поспешил отложить кружку на кровать - руки затряслись так сильно, что удерживать ее стало опасным мероприятием.

'кружка 0.5 литра. Материал: фаянс. Неигровой предмет'

С трудом оторвав остекленевший взгляд от летающей над кружкой таблички, я перевел его на мерцающие вопросительные знаки. А где название навыка? 'Исследование' же! Стоило мне

подумать об этом, как вопросительные знаки сменились на нужную надпись. Тимур заметил изменение моего поведения:

- Чего?! Денис...бля... Чего молчишь?! У тебя получилось?!

Я сфокусировал взгляд на сидевшем напротив друге, и хрипло проговорил:

- Ага. Я изучил навык. И дал ему название.

Стекла задребезжали от победного вопля моего друга:

- МЫ ТЕБЯ СДЕЛАЛИ, ЗЕВС, МУДИЛА ТЫ КОНЧЕНЫЙ!

И тут в дверь громко забарабанили, и с той стороны раздался мужской голос, ничуть не тише, чем у Тимура:

- ХОРОШ ОРАТЬ, А ТО Я ТЕБЯ СДЕЛАЮ!

Дверь содрогнулась от последнего, нанесенного скорее всего ногой удара, и в звенящей тишине я услышал тяжелые, удаляющиеся шаги.

- Это кто? - спросил Тимур шепотом.

Я хотел было пожать плечами, но наткнулся взглядом на иконку единственного умения. Какой там был третий навык у Зевса, назначение которого я так и не понял? 'Параллель', кажется?

Так...по голосу я не узнал этого мужика... Короче - голос будет первым явлением...а свяжу я его...с чем? С тем, что мы заткнулись, как он и хотел? Да ну - бред какой-то...

Попытка использовать первое умение провалилась - иконка была 'серой'.

- Не знаю - сосед, наверное.

- А ты не можешь его исследовать? Голос там... - ого, у дурачков мысли сходятся:

- Я только что пытался - не получилось. 'Исследование' работает только на тех предметах, которые я вижу. Голос я не вижу.

Тимур вдруг напрягся, и придвинулся ко мне:

- А исследуй меня! Меня-то ты видишь!

После секундого размышления я согласно кивнул - а почему бы и нет?

На сей раз вглядываться пришлось гораздо дольше - иконка способности долгое время не хотела активироваться на моем друге.

'Потапов Тимур. Неигровой персонаж'

И это все? Стоило нам таращиться друг на друга целую минуту, чтобы узнать то, что известно и так! И что это за 'неигровой'? Кружка тоже, помнится, была 'неигровой'.

- Ты неигровой персонаж, и даже не спрашивай меня, что это

значит. Больше ничего не удалось узнать.

Тимур сосредоточенно нахмурился, отъехав от меня к столу:

- Неигровой, говоришь... Наверное игровые персонажи - это Игроки.

Я тут же уточнил:

- Кружка была тоже неигровым...предметом.

Тимур и тут не растерялся:

- Значит, есть игровые предметы...какие-то артефакты, может даже шмот какой-то! А ты в зеркало смотрел на себя? - он вскочил с кресла:

- Исследуй самого себя!

После недолгого размышления я встал с кровати:

- Идем!

Пришлось обойти кляксу портала - как бы меня снова не затянуло в келью - неохота попусту тревожить старика.

В ванной комнате было не развернуться двум людям, так что приятель остался нетерпеливо топтаться в коридоре. А я взглянул на себя:

'Злой 1ур'

- Только ник и уровень видно - над головой висят. Главное - отражение не перевернутое, буквы в правильном порядке... Но это я и так вижу, без исследования - иконка пока неактивная, погоди. Однако ни через минуту, ни через две, ни даже через пять ничего не изменилось - я не мог исследовать сам себя.

- Облом. Ничего не выходит.

Тимур сокрушенно кивнул:

- Блин, а так хотелось узнать твои статы...

- Их я и так могу посмотреть - у меня тут таблица сбоку...ты чего? - я посмотрел на стремительно краснеющего толстяка:

- Тебе плохо?

Вместо ответа тот шумно выдохнул, и нарочито спокойным голосом произнес:

- Если тебе их и так видно, тогда какого хрена ты полез к зеркалу?

- Думал что-то особое увидеть...я, кстати, и статов-то своих еще не видел.

- У тебя нету статов?

- Не знаю. Просто не успел посмотреть...

Тимур запыхтел как паровоз:

- Денис! Ты вообще в компьютерные игры играл?! Первым делом нужно заценить характеристики: силу, ловкость...особенности расы, в конце концов! Я тебя не узнаю, что

ты как маленький!

Я не нашелся что ответить, поэтому вышел на кухню и с достоинством уселся на табуретку:

- Сейчас все расскажу, дай самому разобраться...

Уже привычно зацепив взглядом мерцание сбоку, я вытянул его перед собой. Оно тут же оформилось в крохотную таблицу.

Имя: Злой
Уровень: 1 (212/500)
Сила: 73
Интеллект: 86
Выносливость: 21

Чего?! Двадцать одна единица выносливости?! Вот это точно - очко! Выходит я - очень умный, достаточно при этом сильный - но...стоп. Неужели именно благодаря этим цифрам я такой ватный? Ну-ка, посчитаем: 992 хэпэ разделить на 21 получается...я достал мобильник: 47,23 - и еще много цифр после запятой. Значит ли это, что Выносливость не отвечает за количество жизней? Я рассказал Тимуру об увиденном. Выслушав меня, он тут же выдал:

- Нужны эксперименты! На Силу, на Интеллект, и на Выносливость! Мы должны узнать, что с чем связано!

Мне в голову неожиданно пришла простая мысль, которой стоило бы появиться там гораздо раньше:

- Слушай, а может Привратник знает ответы на эти вопросы? Чего нам голову морочить? Давай я по-быстрому сгоняю к нему, узнаю что к чему?

Приятель звонко хлопнул себя ладонью по лбу:

- Точно - я и забыл, что у тебя есть ручная непись! А меня ты никак не можешь взять с собой?! Я бы с ним потрещал, да и пещеру, о которой ты упоминал, осмотрел бы заодно! Спроси у него об этом!

Я кивнул, вставая из-за стола - настало время третьего посещения. И на этот раз я не сбегу оттуда так быстро!

- Денис, погоди! Давай засечем время - вдруг, пока ты находишься там, тут проходит больше времени! Или меньше! Пространственно-временная коллюзия!

Я молча выполнил его инструкции и коснулся пальцами портала.

***

- С возвращением, Злой. Вижу, вы смогли самостоятельно

выучить один из навыков своей профессии - похвально.

Я оглянулся на Алтарь - тот как был каменным столбиком, так им и остался:

- Я пришел сюда за знанием... - тьфу ты - чего это я так заговорил?

- И какое знание вам нужно? С каждым мгновением я узнаю от таких же хранителей, как я сам, все больше новой информации - и готов поделиться ею. Спрашивайте!

Старик умудрился только что подкинуть мне парочку новых вопросов! Что ж - тогда начну с них!

- Значит ты - хранитель? И много таких как ты?

- По количеству Игроков.

- Выходит, за каждым Игроком стоит такой вот... Привратник 999 уровня?

Старик задумался:

- Не уверен насчет уровня, но в остальном все так.

- Понятно... - я снова оглянулся на Алтарь. Иконка моей единственной изученной способности дружелюбно подмигнула, и я, недолго думая, мысленно нажал на нее.

'Алтарь Знаний 1уровня. Мистический артефакт, помогающий своему владельцу (Игрок Злой 1ур) изучать и совершенствовать навыки, распределять доступные очки опыта. Игровой предмет'

Вот этот ответ мне нравится гораздо больше - стало известно хоть что-то, кроме материала!

- Как я могу усовершенствовать свои навыки? И что значит приставка 'неигровой'?

Старик несколько раз кивнул:

- Ответ на твой первый вопрос весьма прост - тренировки! Необходимо использовать навык как можно чаще, чтобы прокачать его.

Было необычно услышать игровой термин от убеленного сединами и одетого как маг старика:

- Что же касается второго вопроса - вы должны знать, что Игра не способна распространить свое влияние на весь мир. Но некоторые люди, - он посмотрел на меня, снова коротко поклонившись, - ровно как и некоторые вещи, принадлежат Игре. Либо изначально - как Алтарь Знаний, что стоит по вашу левую руку, либо становятся таковыми, благодаря усилиям Игроков.

Я задумчиво потер подбородок:

- Я правильно понял, что Игрок может самостоятельно создать игровую вещь?

Старик усмехнулся:

- Нет-нет, такое никому не удалось совершить - по крайней мере пока. А вот придать предмету новые свойства, включив в Игровой процесс - можно. Да будет известно, что человек, первый взявший профессию Маньяка, уже достиг третьего уровня, а его классовое оружие - кинжал по имени 'потрошитель', достиг ранга 'редкий' и получил два дополнительных игровых свойства.

Я удивленно вскинул брови:

- Он не скрыл свои достижения, как я? Почему?

- В отличие от вас, Злой, и большинства других игроков, которых насчитывается уже более семи сотен, он решил оставить все данные о себе в открытом доступе. Причин такого решения я не смогу вам назвать - у меня нет такой информации.

Присвистнув, я решил отложить бесполезного для меня сейчас Маньяка, и задал вопрос, ради ответа на который, собственно, и зашел:

- А что насчет характеристик Игроков? Мне можно узнать, как они между собой взаимосвязаны и за что отвечает каждая?

Привратник довольно усмехнулся:

- На эти вопросы я могу ответить. На данный момент Игрок по имени Злой обладает тремя основными характеристиками. Параметр Сила отвечает за грубую физическую силу, параметр Интеллект - за способность к мышлению, память и работу мозга в общем. Выносливость позволяет временно увеличивать значения прочих характеристик.

Я моргнул, мало что поняв из этих объяснений:

- Временно увеличивает? Как бафф?

- Очень похоже, разве что работает с постоянным значением, и до тех пор, пока хватит выносливости.

Какая-то идиотская система!

- А как можно повысить жизнь? От чего вообще зависит ее количество?

Старик нахмурился:

- Анализ здоровья происходит в момент инициации Игрока - этим занимается Алтарь Знаний. С каждым повышением уровня Игрок имеет возможность поднять значения своей жизни или маны - с помощью того же Алтаря.

- Но у меня нету маны - даже показателя такого нет!

- Мана нужна тем, кто использует магию...

Я на секунду даже потерял дар речи:

- Есть и такие?! Есть маги?!

Привратник спокойно кивнул:

- На данный момент открыто уже более двадцати профессий - среди них есть и такие, которые используют ману. К сожалению, большего я сказать не могу - люди отчего-то не торопятся

делиться информацией о своих способностях с другими.

Я стиснул зубы, понемногу закипая - выходит, я мог получить профессию Мага, но из-за желания получить алмазный аккаунт лишился этой возможности?!

- А какие профессии уже открыты?

- Вот короткий список самых популярных: Исследователь - 368 Игроков. Безумец - 145 Игроков. Грабитель - 85 Игроков. Дуэлянт - 53 Игрока. Маг огня - 14 Игроков. Маг воздуха - 11 Игроков. Остальные профессии освоены в единичном экземпляре, и закрыты для изучения. Кроме Маньяка.

Ноги от обилия информации ослабели, и я присел на каменный лежак, исполняющий тут роль круга возрождения:

- Недоступны? А остальные значит - доступны?

- Конечно. Многие оставляют знания о профессии открытыми, скрывая при этом свои навыки и способности.

Вот черт. Учитывая, что я смог самостоятельно, буквально за пару минут изучить навык 'исследование', то отчего бы я не справился с тем же в роли Мага? Жаль, что я не Маг.

- Есть ли доступные к изучению навыки для моей профессии? - вопрос я задал без особых надежд, однако хранитель смог меня удивить:

- В данный момент доступно два навыка для профессии Исследователь - хотите их изучить?

Я подобрался:

- А существует какое-то ограничение на изучаемое количество?

- Такого ограничения нет. Однако я бы советовал сосредоточиться на одном, самом полезном навыке - хотя бы для начала.

- И какой навык самый полезный?

Старик хитро улыбнулся, пригладив ладонью белоснежную бороду:

- Это уже зависит от каждого Игрока и избранного им стиля игры.

Я махнул рукой - дед странным образом умудрялся давать ответы, не отвечая:

- Ладно, тогда научи меня всему, чему можешь...

Привратник стер с лица улыбку:

- Возложи руки на Алтарь, Злой, и внемли Игровой мудрости! 'Параллельное мышление' даст тебе возможность думать сразу о многом, не отвлекаясь на многое, а 'концентрация' позволит глубже погрузиться в размышления.

- 'Концентрация'? Зевс решил открыть этот навык для всех?

- Неправильная догадка. 'Концентрации' обучает Игрок с

именем Хитрый Галилей.

Я ухмыльнулся - прикольный ник себе выбрал мой коллега! Не то, что я - на эмоциях выпалил первое, что пришло в голову. Догадываюсь, кстати, какая у него фраза-ключ может стоять для работы с Алтарем Знаний.

Две новых иконки загорелись перед моими глазами, заставив меня потереть руки в предвкушении:

- А применение навыков в реальном...ну, неигровом мире - влечет за собой какие-то последствия?

Хранитель печально кивнул:

- Разумеется. Первый Маньяк именно благодаря этому смог так быстро поднять уровни. Если его не остановить в ближайшее время, то он может стать чересчур сильным. На его совести жизни уже десятков простых людей - а ведь, в конечном счете, он тот, кто должен защищать их от темных сил! - старик сокрушенно покачал головой:

- Что страшно - его профессия и приобретенные навыки находятся в открытом доступе, и каждый новый Игрок в состоянии обучиться искусству убивать!

Я заинтересованно наклонился вперед, уперевшись локтями в колени:

- Однако пока что профессия Маньяк отчего-то не входит в число самых популярных. А какие у него есть навыки? Расскажи о них!

Советник кивнул:

- Я могу поведать о некоторых его способностях... 'Персекусион' - так Муэрте назвал свой первый скилл. Он увеличивает силу холодного оружия в руках Игрока: чем дольше он преследует свою жертву, тем больше урона ей наносит.

Это вроде накапливающегося баффа? Увеличение дамага? Мощная штука!

- Второй скилл намного страшнее, и носит название 'торменто'. Благодаря ему Игрок поглощает страдания жертвы, трансформируя чужую боль в собственные жизненные силы. Показатели здоровья Муэрте уже достигли порога в четыре тысячи единиц, и остановились только из-за недостаточного уровня навыка.

Мои брови помимо воли поползли вверх: вот это да! Четыре тысячи хэпэ! Мощно!

- Злой, позвольте вас отвлечь. - голос старика вновь налился внутренней силой, немного даже пугая:

- Муэрте совершает большую ошибку, убивая тех, кого должен защищать. Будьте уверены - ему это не сойдет с рук! И еще... Злой, вы должны понимать, что он убивает не мобов, не

бездушных созданий - а людей. Убивает их с особой жестокостью, заставляя при этом испытывать неимоверные страдания! И пускай сейчас он занимает первые строчки почти всех рейтингов, отчего имеет дополнительные бонусы - такова суть Игры, и тут ничего не попишешь, но... Его путь - это тупик!

'интеллект +1'

Наступила тишина, и я вздрогнул, будто очнувшись от дремы - рассказ привратника меня зацепил, но... Муэрте далеко, и его проблемы меня не касаются! Я не собираюсь мучить или тем более убивать людей - так что увольте!

- Только что у меня прибавилась единица интеллекта. Это потому что ты рассказал про Игру?

Хранитель степенно кивнул:

- Верно. Характеристики поднимаются после их использования - точно так же, как и навыки. Однако больший эффект имеют события, тем или иным образом затрагивающие игровой процесс. Другими словами, Игрок может прокачать свои характеристики привычными методами: Силу в спортзале, а Интеллект - решением разного рода интеллектуальных задач. Но скорость такого развития крайне мала - что уже доказали некоторые Исследователи, заинтересовавшиеся данным вопросом. Гораздо быстрее характеристики поднимаются с помощью Игровых методов.

Я склонил голову набок:

- Например?

- Все, что касается Игры, а точнее - является ее частью - дает в разы больше опыта. Образно говоря, Игрок может рассчитывать на некоторый прирост к характеристике, упорно тренируясь обычными методами. Однако, точно такого же результата Игрок добьется при занятиях с инвентарем, имеющим подходящий игровой атрибут - но времени это займет меньше.

- А я могу рассчитывать, что при получении уровня получу...ну - свободные очки характеристик?

Старик снова кивнул.

- А как можно поднять свой уровень?

Привратник поджал губы, будто сомневаясь - стоит ли отвечать на мой вопрос:

- Уровень поднимается при получении опыта... А опыт... - он с сомнением взглянул на меня:

- Самый простой способ получить опыт - это убийство. Самостоятельное открытие навыков так же дает опыт. Это два самых популярных пути для быстрого поднятия первых уровней,

но Игроки будут получать опыт просто живя. Игра может интерпретировать любое событие, даже самое незначительное, как заслуживающее вознаграждения.

Я заглянул в таблицу персонажа: сейчас мой прогресс составлял 322 из 1000. Ого, когда это я успел набрать столько опыта - в последний раз, когда я заглядывал сюда, тут были другие цифры! Значит, я смог набрать уже треть от необходимого для перехода на второй уровень! Менее чем за несколько часов - и убивать никого не надо!

- Сколько свободных очков я получу при повышении уровня? - я уже прикинул, что буду вкладывать все в Выносливость - получить временный бафф, который может усилить любую характеристику - по-моему, неплохое вложение.

- Игра начисляет очки индивидуально. Однако могу с уверенностью сказать, что вы получите больше положенного - из-за алмазного аккаунта.

Хорошая новость! Хоть какой-то плюс от бесполезного пока акка! О, кстати, давно хотел спросить:

- Какой аккаунт у тех Игроков которые инициировались после первой сотни?

Хранитель огорошил меня неожиданным ответом:

- Последующие пять сотен инициированных получили в свое распоряжение золотые аккаунты. Те, кто присоединяется к Игре в данный момент, могут рассчитывать на серебряные.

Я стиснул зубы: дополнительные очки навыков это конечно круто - но перевешивают ли они украденную возможность вдумчивого выбора профессии?! Ладно...поздно метаться!

Встав с каменной койки, оказавшейся на удивление удобной, я молча прошел мимо советника и шагнул в портал.

***

Монитор компьютера встретил меня заставкой ютуба с поставленным на паузу видео. Моего гостя не было видно, но в воздухе витал аромат жареного мяса. В животе забурчало.

- Тимур, я вернулся, ты где?

Друг выскочил из кухни, старательно работая челюстью:

- Я эфо...фельфени фаил!

Я легко улыбнулся:

- Мне хоть немного оставил? А то с утра ничего не жрал...

Толстяк с видимым трудом проглотил порцию пельменей, и повторил:

- Оставил конечно! Там еще на троих хватит! Ты чего так долго? Узнал что-то новенькое?

Вместо ответа я прошел на кухню: пока меня не было, приятель успел замести осколки от разбитой посуды в мусорное ведро, и пожарить целую сковороду вчерашних пельменей, которые обнаружил в холодильнике.

- Давай я тебе положу! - Тимур бросился наполнять заранее подготовленную тарелку румяными пельмешками:

- Садись давай, сейчас пожуем, заодно расскажешь, как прошло! А потом и я тебе кое-что расскажу!

Я покачал головой, но послушно уселся на указанное место:

- Короче, старик и сам всего не знает. Насколько я понял, он мой наставник - вежливый, обращается постоянно на Вы, советы всякие дает. Нормальный мужик, даром что непись.

Тимур плюхнулся напротив, поставив сковороду, исходящую паром, перед собой и вооружился вилкой:

- Что насчет характеристик?

Я неопределенно пожал плечами, рыская глазами по столу в поисках своей:

- Сила - это сила, Инта - это инта, а вот с Выносливостью не так просто. Насколько я понял, хэпэ вообще никак не зависит от нее. - пришлось встать и самому взять вилку из ящика:

- Выносливость тратится на усиление других характеристик - правда, пока не знаю, каким образом.

Тимур тут же вскочил, едва не опрокинув свою табуретку:

- Нужно проверить!

Я устало кивнул, помахав вилкой в воздухе:

- Все проверим, но давай сперва поедим?

Друг согласно кивнул, но тишина недолго прервалась звуком работающих челюстей и стуком столовых приборов по тарелкам:

- Денис, ты тогда ешь, а я расскажу - не могу молчать! Короче... В интернете уже куча информации про Игроков!

Я так и замер с вилкой у рта - про Игру и Игроков уже знают? Так быстро?! Хотя...с чего я взял, что я был первым? И тут же ответил самому себе - а кто тут обладатель алмазного аккаунта? Кто один из самых первых Игроков? Вот откуда! Тимур кивнул, явно довольный моей реакцией:

- На Ютубе уже куча видео! Остальной народ пока не верит - пишут, что это фэйки, но скоро любому станет понятно - все по-настоящему! Не может быть одновременно столько одинаковых файков по всему миру! Там вообще трэш: народ умения показывает прямо на камеру, даже маги есть! Прикинь, Денис - маги! Я как увидел - охренел! Хэштэг -realgame-!

Рука с вилкой медленно опустилась, когда я понял, чем это может кончиться. Ничем хорошим!

- Я сейчас вернусь! - вскочив из-за стола и не слушая

вопросов Тимура, я быстрым шагом направился к порталу...

- Погоди, Дэн, что случилось? Ты куда? Что произо...

***

- С возвращением, Злой...

Я поднял руку, прерывая Хранителя:

- Портал как-то можно спрятать? Чтобы его никто не видел?

Привратник без лишних раздумий отрицательно покачал головой:

- Это невозможно. Точно так же, как невозможно переместить его в другое место. Ты не первый Игрок, задавший этот вопрос, поэтому...

Дальше я не слушал...впереди был пиздец - это я осознал в полной мере только сейчас. Куда первым делом попадет человек, обладающий бессмертием, способностью использовать навыки - читай магию, и имеющий портал в хрен-знает-куда? Возможно, за мной уже выехала спецгруппа? Возможно, они уже в моей квартире, а Тимур лежит на полу под дулами автоматов!

У страха глаза велики - я здесь нахожусь едва ли минуту! Блин, мы же не сверили наши часы! Столько всего одновременно навалилось, что мысли вытесняют друг друга из головы! Ладно - все равно нужно что-то делать!

Я прошел мимо замолчавшего старца, и коснулся портала...

***

05.08.2019

- Ого, ты быстро! Глянь, кого я нашел: очередной Игрок!

Я взглянул на монитор компьютера: камера снимала молодую чернокожую девушку, сидящую на лавочке в каком-то парке. По выставленной вперед и обнаженной до плеча руке то и дело пробегали всполохи электричества. Сквозь треск разрядов и восторженный визг оператора было едва слышно слова:

- This is real magic, damn it! We are already more than a thousand!

Люди, попавшие в кадр, с удивлением оглядывались на двух подруг, пытаясь понять, что там у них происходит.

Ролик длился меньше минуты, но уже собрал несколько тысяч просмотров. В комментариях развернулось настоящее сражение за и против - отметились и мои соотечественники.

- Видал! Эта вообще не палится - прям в парке, при людях кастует!

Я кивнул:

- Успехов этой дурочке...думаю, за ней уже выехали...

Радостная улыбка застыла на лице Тимура, чтобы сползти через мгновение:

- А ведь точно! Я что-то даже не подумал об этом! Бляха, Денис... - он посмотрел на меня округлившимися глазами, из которых резко пропало недавнее веселье.

Я медленно кивнул:

- Ага. Недолго музыка играла...

Друг отъехал от компьютера и принялся деловито оглядываться, хлопая себя по коленям:

- Нужно спрятаться. Если эту дурочку схватят, значит сама виновата! Нечего на весь интернет кричать об Игре.

Я покачал головой:

- Тимур, ты не понимаешь. Точнее не знаешь - да и откуда тебе знать! У каждого Игрока есть такой же НПС, как и у меня - Привратник. Прикол в том, что эти неписи связаны друг с другом - поэтому и есть возможность изучать открытые профессии с навыками. Понимаешь, что это значит?

- Постой-постой! Хочешь сказать, что если в чьи-то... - он многозначительно посмотрел в потолок - ...руки попадет один Игрок, то он может сдать всех остальных?

Я облизнул губы - если все так и есть, тогда нужно со дня на день ожидать гостей. И тут же вспомнил, что просил у Хранителя скрыть всю информацию о себе.

Хотя, с другой стороны, что я могу сообщить о других Игроках, если меня спросят? Их игровые ники? Их уровни? Или профессии, которые они для себя выбрали? Вот, например, есть такой Зевс. Он Исследователь, смог самостоятельно открыть несколько навыков, которые потом заблокировал для всеобщего изучения. Так, что ли? А если это вообще не он, а она - может же быть и такое? Слишком мутно для хоть каких-то серьезных выводов. Плюс это я узнал до того, как Зевс закрыл информацию о себе...хмм, а ведь получается, что он самый сообразительный - одним из первых понял, куда может привести деанон - пусть даже игровой, и на всякий случай спрятался от всех возможных соглядатаев.

- Ты чего завис? Придумал что-то?

Я посмотрел на приятеля:

- Не знаю. Слушай, я тут подумал - вряд ли эта дурочка в курсе о местоположении других Игроков, так что с этой стороны не стоит ожидать неприятностей. А вот портал - это проблема! - я оглянулся на медленно вращающееся за спиной веретено перехода:

- Это штуку никак не спрятать. Если его найдут - мне конец...

- Ну да... - приятель заинтересованно взглянул на портал:

- Нужно просто не палиться, и все!

Я кивнул, снова задумавшись о своем. В то, что мне удастся сохранить в тайне наличие портала, я не верил. Пускай месяц...черт с ним - пускай судьба будет благосклонна, и у меня будет целый год - однако по меркам обретенного бессмертия этот срок - мгновение! Пролетит - не замечу!

- Тимур...дело в том, что я... - я осекся, неожиданно подумав о том, могу ли я настолько доверять твоему другу? Мы, конечно, с первого класса вместе, все такое, но... Но я уже и так рассказал ему слишком много, так что теперь ничего не остается, кроме как идти до конца:

- ...дело в том, что Игра дает Игрокам бессмертие. Я без понятия, как это реализовано, и вообще - работает ли, но Привратник пообещал мне возрождение в случае смерти, точно так же, как в любой онлайн игре.

Хорошо, что Тимур сидел - услышав о возможности возрождения, он неуклюже дернулся, попытавшись выскочить со стула - но не преуспел в этом, тяжело брякнувшись обратно:

- Ты...Ты бессмертный?! В натуре?! Реально можешь возрождаться?! Нужно проверить! - и тут же замахал на самого себя руками: - ...нет, нельзя так рисковать!

Я попытался вернуть разговор в прежнее русло:

- Разговор не о том, Тимур. Я привязан к точке возрождения, понимаешь? А точка возрождения - вот она!

Привлечь внимание друга удалось только повторив эту фразу несколько раз в разных вариациях - настолько выбила его из колеи новость о моей вечной жизни.

- Я понял...понял... Слушай, Денис, раз такое дело, то нужно действовать! И как можно быстрее!

Я непонимающе нахмурился:

- О чем ты? Есть идеи?

Тимур, наконец, смог встать на ноги:

- Нужно качаться! Поднимать левел, навыки...новые скиллы учить - желательно что-то боевое, для самозащиты. Спроси у своего НПСа насчет атакующих умений. Какие нибудь...не знаю... - он опустил взгляд в пол, пытаясь сообразить, какие у Исследователя могут быть дамажные скиллы.

Я ответил, пытаясь погасить зарождающуюся злость:

- Уже спрашивал, ничего у него нет. По ходу Исследователь - вообще самая пацифистская профа в Игре... - поведать о двух новоприобретенных навыках я не успел - Тимур схватил меня за руку стальной хваткой:

- Тогда попробуй открыть их самостоятельно!

Я резко дернул плечом, вырывая руку:

- Что ты мне предлагаешь открывать? Я не Маг, чтобы самостоятельно выучить файербол! Не Грабитель, чтоб ошеломлять, и уж тем более не Маньяк! И вообще - какие, нахрен, навыки?! Ты предлагаешь мне драться со всем миром? - последние слова я едва не выкрикнул: будущее, которое еще час назад выглядело просто невероятным приключением, пугающая реальность преобразила в лабораторный стол, острые лезвия скальпелей в руках вивисекторов, и камеру два на два с фиксирующей кроватью в роли единственной мебели в центре. Кому захочется такого приключения?

Однако Тимур не вспылил в ответ, как я ожидал, и не попытаться меня поучать, чего я втайне боялся. Он прикрыл глаза, рухнул в жалобно скрипнувшее под его весом кресло, и спрятал лицо в ладонях. Я услышал тихий полушепот-полустон:

- Почему не я? Почему не мне?

Несмотря на тяжесть своего положения и сумбур в голове, я ощутил досаду: получается, Тимур считает меня никуда не годным Игроком, и искренне считает, что окажись он на моем месте - то справился бы лучше? Или это просто зависть?

- И что бы ты сделал на моем месте? - злость на ситуацию, в которой я очутился, все никак не желала пропадать, и вопрос вышел излишне резким.

- Что бы я сделал? Я бы много чего сделал! Проверил бы все характеристики и навыки, нашел бы варианты их быстрой прокачки - это раз! Во-вторых, не слезал бы с Привратника, пока не узнал бы всю информацию о Игре! В третьих...не сидел бы сиднем в квартире: столько новых возможностей, столько вариантов, столько... - он задохнулся от избытка слов:

- ...столько вообще - всего! Это же не просто так произошло: даже у червяка, ползущего по земле, есть причина! Найти причину появления Игры - чем не занятие?! Чем не квест!?

'найдите причину появления Игры'

- Эээ... Тимур, погоди-ка...

- ...имея такие возможности, как у тебя, сидеть и плакаться - это равносильно преступлению! Ты только прикинь, какие сумасшедшие перспективы...

- ДА ЗАМОЛЧИ ТЫ! - пришлось крикнуть, чтобы заставить разошедшегося приятеля заткнуться:

- Ты мне только что квест выдал!

Тимур округлил глаза:

- Я?! Какой квест? - он вскочил, будто не было секунду назад

никакой депрессии и разочарования.

- Найти причину появления Игры - вот какой.

- А что-то еще есть? Какая-то награда, или, может, сроки выполнения?

Я отрицательно покачал головой - ничего такого Игра мне не показала.

- Черт, как же я хочу пообщаться с твоим Привратником! У меня к нему столько вопросов! Может, все же есть какой-то путь попасть к тебе в келью?! - он посмотрел на меня умоляющими глазами. Я кивнул:

- Я спрошу прямо сейчас...

На самом деле прямо сейчас мне хотелось остаться наедине со своими мыслями. Тимур, конечно, советчик дельный - но только он не в силах осознать все произошедшее. Ему происходящее кажется просто интересной игрой, возможностью реализовать какие-то свои фантазии...

Шаг назад - и я...

***

...я в пещере.

- С возвращением, Злой...

- И я рад тебя видеть, Привратник. - я шагнул в сторону, и уселся на кровать, подперев подбородок сложенными домиком ладонями.

- У тебя появились новые вопросы? Спрашивай - и я тебе отвечу.

Я поднял хмурый взгляд на старика в мантии:

- Вопросы... Раз ты такой умный, тогда ответь - как неигровой персонаж может раздавать квесты?

Не знаю, какого ответа я ожидал, однако реакция Хранителя отличалось от обычной - он весь встрепенулся, будто выныривая из полудремы, и удивленно уставился на меня:

- Никак... Это невозможно! Существа, находящиеся вне Игры, не имеют возможности напрямую влиять на нее!

Я довольно ухмыльнулся - отчего-то было приятно осознавать, что старик может хоть в чем-то ошибаться:

- Тогда как мой друг, который на минутку даже не Игрок, смог выдать мне квест?

Привратник замолчал, задумчиво поглаживая своими тонкими, сухими пальцами белоснежную бороду. Я не прерывал его раздумий, терпеливо ожидая ответа - он стал интересен мне самому. Пауза затянулась. Пользуясь свободным временем, я подошел к Алтарю Знаний, и положил на него ладонь - надо же когда-то начинать изучать игровую реальность, так почему бы не

сейчас:

- Поделись со мной знанием!

Ладонь тут же ощутила едва заметное тепло, исходящее от камня, а через секунду перед глазами выскочило несколько окон, прячущихся друг за другом- каждое со своим названием.

'Игрок'
'Форум'
'Журнал'

Ого, тут и форум есть! Минорное настроение начало стремительно меняться - каждый раз, как я заходил к Привратнику в гости, он устраивал мне сюрпризы - надеюсь, этот будет приятным!

Но Тимур прав - первым делом стоит ознакомиться со своим игровым персонажем - в данном случае - с самим собой. Первое окно послушно развернулось, превратившись в несколько вкладок, каждую со своей категорией знаний.

- Так-так, давайте пойдем по порядку...

Первая вкладка имела вид привычной таблицы: Сила, Интеллект, Выносливость... Изученные навыки... Достижения... Мое внимание привлекла ссылка, которую Игра назвала 'Питомцы'. Это что-то интересное! Ну-ка...

Однако иконка оказалась серой, и при попытке нажатия отозвалась досадным пояснением:

'питомец отсутствует'

Ладно, разберемся...возможно, на Форуме будет какая-то информация по этому поводу? Но это в том случае, если он окажется именно таким, каким я его ожидаю увидеть, а пока - продолжим исследование. Что там с достижениями?

Ачивки делились на постоянные и временные: сейчас я имел лишь одну - алмазный аккаунт. Что ж, ожидаемо... Полагаю временные - это те, о которых упоминал Привратник в разговоре о первом Маньяке - самый высокий уровень, больше всего убийств и прочее. Ну ничего - думаю, и без этого можно прожить...

Имя: Злой
Уровень: 1(227/500)
Сила: 73
Интеллект: 87
Выносливость: 21

Инта растет, а толку не видно. Где светлые идеи, где гениальные озарения? Нужно залезть на Форум.

'Apocalypse is coming?'

'Selling skills and abilities for researcher. Best price.'

'Va creer un clan. France me repondre. Mon surnom - Louis Pasteur.'

'Sprechen Sie uber das Spiel hier.'

'Русские сюда. Помощь друг другу по игре.'

Знакомые буквы тут-же притянули к себе мой взгляд, так что я даже не стал читать дальше - посмотрим, что там за помощь предлагается...

Меня ждало небольшое разочарование: в этой ветке разговоров оказалось всего четыре участника, одного из которых я узнал: Зевс. Человек-то оказывается наш, не иностранец! Хотя, может он просто знает язык? Трех остальных я не знал.

Zeus: Тема создана исключительно для русских. Тут обсуждаем Игру и все с ней связанное.

Zeus: Согласен оказать помощь Исследователям в изучении профильных навыков.

Zeus: Есть кто?

Асмодей: Есть. Помоги с умениями для Грабителя. Есть паралич и рывок.

Zeus: Не могу, я - Исследователь.

Асмодей: Ну так исследуй!

Zeus: С глупыми просьбами обращайся к Привратнику - он объяснит.

Иван1942: Добрый день. Зовут меня Иван Викторович, мне 75 лет, ветеран труда трех стран. Ищу помощи в освоении этой Игры, а то Привратник больно непонятно разговаривает. Имею профессию Исследователя, в миру - электромеханик 5 разряда.

Асмодей: Ветеран, лол!

Э.В.М.: Уважаемый Zeus, приглашаю вам занять должность консультанта в клане 'X5-Group'. Заработная плата от 50к евро в месяц. Премии, компенсации.

Zeus: Иван Викторович, я напишу вам личное сообщение, как только появится эта опция и постараюсь помочь.

Э.В.М.: Уважаемый Асмодей, приглашаем вас в клан 'X5-Group'. Заработная плата от 10к евро в месяц. Премии, компенсации.

Э.В.М.: Уважаемый Иван1942, приглашаем вас в клан 'X5-Group'. Заработная плата от 10к евро в месяц. Премии,

компенсации.

Zeus: Э.В.М., условия работы на адрес: LKmszZ2f6y00B8Kh@gmail.com

Асмодей: Пятьдесят кусков евро! Я тоже хочу консультантом!

Дальше следовало множество разных по звучанию, но одинаковых по смыслу постов от Асмодея, где он абсолютно неадекватно радовался приему в клан, требуя при этом повышения в должности. Сообщений от других Игроков не поступало.

Удивительно, на самом деле: пока я трясся от страха в своей крохотный квартирке - кто-то успел создать целый клан, который в состоянии обеспечивать своих Игроков настоящей зарплатой! И очень достойной зарплатой, к слову... Пятьдесят тысяч евро даже без учета премий - весьма и весьма неплохо! Может, мне тоже стоит отметиться?

Злой: Привет всем. Исследователь ищет учителя навыков.

Только отправив сообщение, я чертыхнулся - сообщение, достойное пера школьника, впервые оказавшегося на сайт знакомств! Ищу...тьфу ты! Я нажал на ник Зевс. Открылось небольшое окошко - в данный момент неактивное. Находится в разработке? Так, значит, выглядит личка? Не буду торопиться - кто знает, что это за Зевс...хотя парень явно не пальцем деланый - вон какую работу себе нашел. Консультант, блин.

Асмодей: Здоров, земеля! Научи меня новым навыкам!

Я усмехнулся, прочитав сообщение - беспокойный парень все никак не мог угомониться, так что я продублировал ему совет Зевса:

Злой: Спроси у Привратника, он тебе все расскажет.

Черт возьми, чувствую себя на обочине жизни! Или это такая реакция на быстрый карьерный рост Зевса, или зависть к тем, кто уже занимается созданием клана - но сейчас меня охватило тревожное чувство. Тимур правильно сказал - нужно действовать!

Ладно, с Форумом я худо-бедно разобрался, и вернусь к нему позже. А теперь посмотрим, что там с Журналом.

'найдите причину появления Игры'

'награда - навык, предмет уровня не ниже 'редкий'

Так вот где можно узнать, какая награда меня ожидает за выполнение задания! Правда, выглядит это как-то...нелепо, что ли?

Э.В.М.: уважаемый Злой, приглашаем вас в клан 'X5-Group'. Заработная плата от 10к евро в месяц. Премии, компенсации.

Ого! От неожиданности я даже вышел из меню Алтаря Знаний, не зная, как реагировать на предложение. Самолюбие немного уязвлял тот факт, что мне предложили пятую часть от обещанного Зевсу. Вот гад - и тут обскакал! И не ответил на просьбу об обучении! Однако эту глупую мысль тут-же вытеснила другая - рациональная: а способны ли люди, предлагающие 50 тысяч евро в месяц, защитить своего соклана от поползновений...других людей, кем бы они ни были? Любопытный, кстати, вариант - и однозначно достойный того, чтоб серьезно над ним задуматься.

- Вы готовы выслушать ответ на ваш вопрос?

Я перевел ошарашенный взгляд на привратника, терпеливо ожидающего, когда я закончу свои дела с Алтарем.

- Вопрос? Какой вопрос? Меня только что пригласили в клан, и пообещали десять тысяч евро!

Хранитель скупо улыбнулся, однако не придал особого значения моим словам:

- Полагаю, вас можно с этим поздравить. А теперь - вы готовы выслушать ответ на заданный вами ранее вопрос?

По интонации, с которой старик обратился ко мне, я понял - у него есть, что мне рассказать. Каким бы значимым событием приглашение в клан не было - оно подождет:

- Теперь готов.

Хранитель удовлетворенно кивнул:

- Отлично! Как я упоминал ранее, Игроки в состоянии придавать предметам дополнительные атрибуты, таким образом включая их в Игру. Однако еще никто, - он выразительно поднял кустистую бровь, - ...повторяю, еще никто не пробовал придать атрибут разумному живому существу. Я полагаю, статус вашего друга нуждается в дополнительной проверке - возможно, каким-то невероятным образом он стал частью Игровой реальности.

Вот это новость! Хотя извещение о вступлении в клан...точнее: не буду тешить себя напрасными иллюзиями - на новое место работы, ничуть не меркнет даже на его фоне :

- Я скоро!

***

Вывалившись из портала, я едва удержался на ногах - Тимур весело проводил время, используя компьютерный стул в качестве карусели, и чувствительно двинул мне ногой по голени:

'получен урон 4'

- Твою мать, толстый! - мне пришлось сделать пару лишних шагов, чтобы не растянуться на полу:

- Расставил ноги, бляха! Да погоди ты, - я остановил начавшего было вставать друга -...посиди спокойно, мне нужно кое-что проверить.

На сей раз навык Исследования сработал как надо - фигура Тимура подернулась легкой дымкой, чтобы через мгновение смениться мерцающей надписью над его беспокойно головой:

'Потапов Тимур. Игровой персонаж'

Я удивленно охнул - старикан оказался прав! Мой приятель стал Игроком!

- Тимур, ты стал игровым персонажем! У тебя в информации сказано! - я схватил его за плечи и радостно затряс - точно так же, как он меня совсем недавно. Смысл сказанного дошел до приятеля не сразу, но улыбка появилась на его лице - в ответ на мои эмоции:

- Игрок? Кто? Как я...Игрок?! Я?! Да не тряси ты меня - лучше... - он вырвался из моих объятий и с грохотом рухнул, запнувшись о стул позади себя:

- Бляха, понаставил мебели - не развернуться! Лучше объясни, в чем дело - какой нафиг Игрок?

Я протянул ему руку, помогая подняться. Перевернутый стул красовался поломанным подлокотником...

- Мне Привратник сказал, что квест никогда не сможет выдать человек, далекий от Игры, и посоветовал проверить твой статус. Я только что это сделал! И ты - игровой персонаж! Прикинь, Тимур, ты - игровой, ты наш! Но слушай, что скажу дальше... - мне пришлось несколько раз встряхнуть приятеля, ушедшего в нирвану:

- В Игре есть Форум! И меня там пригласили в клан! С зарплатой и прочими ништяками! Угадай, сколько предложили со старта?! Десять тысяч евро, мужик! Фактически ни за что!

Тимур вяло отстранил меня одной рукой, тяжело опустившись на кровать:

- Погоди, Дэн...дай я приду в себя - что-то сердце хватает. Я стал Игроком? Это же...это же с ума сойти... - он опустил лицо в ладони, и я с удивлением заметил, как его плечи затряслись.

- Тимур, ты чего?

Такое поведение было странным - никогда не видел, чтобы всегда жизнерадостный толстяк пускал слезу. Немая сцена продолжалась недолго - буквально через несколько секунд Тимур резко выпрямился, решительно уперев в колени вывернутые локтями наружу руки: челюсть упрямо выдвинута, во взгляде горит огонь! Подняв голову ко мне, он сказал совершенно спокойным голосом:

- Отлично. Так и надо...так и должно быть! Я давно знал, что впереди меня ждет что-то большее! - он несколько раз уверенно кивнул самому себе, а потом встал с кровати:

- Денис, что сказал Привратник? Где мой портал?

Я растерянно пожал плечами:

- А хрен его...он не сказал - сказал только, чтоб я проверил твой статус.

- Сходи к нему еще раз, будь так добр. Узнай насчет меня, пожалуйста. Я уже знаю, каким путем собираюсь идти, и не хочу терять время.

Мне оставалось только кивнуть в ответ, потянувшись к своему порталу...

***

- С возвращением, Злой. Ты радуешь меня частотой своих визитов, однако не скоростью прокачки. Большинство инициированных Игроков уже преодолели барьер, разделяющий первый и второй уровни, и устремили свои взоры вперед. Есть и такие, которые смогли взять третий уровень...

Я согласно кивнул, спросив с сарказмом:

- А какой там уровень у первого Маньяка?

Старик сморщился, будто лимон проглотил, но ответил:

- Муэрте достиг седьмого уровня, но он уже не Маньяк. Этот...кровавый садист, ничтожество среди Игроков, убийца беззащитных, этот монстр...он сменил профессию.

Моя челюсть снова едва не рухнула на пол - каждый раз, как я оказываюсь тут, Хранитель умудряется меня удивлять - если не сказать шокировать:

- Как это, сменил?! Разве это возможно?!

- Ничего особенного - простая эволюция. Теперь он единственный представитель профессии Серийный Маньяк. И он уже намного сильнее, чем был... Боюсь, теперь его смогут

остановить лишь другие Игроки...

Ну...этот убийца находится где-то далеко...по крайней мере, я очень на это надеюсь...

- Вообще-то я пришел не за этим...хотя возможность сменить профессию - это круто! Я пришел сюда узнать насчет Тимура.

Привратник не сразу смог вернуть себе привычную холодную вежливость после вспышки негодования:

- Прошу прощения, но я не знаю человека, о котором вы говорите.

Я закатил глаза - действительно, откуда НПСу из моего личного подпространства знать о происходящем снаружи?

- Тимур - это мой друг, о котором мы разговаривали недавно - который выдал мне квест. Что с ним? Где его личный портал? Насколько я понимаю, у каждого Игрока есть личный портал с Привратником?

НПС качнул головой из стороны в сторону.

- Но ты же сам это говорил!

- И не собираюсь забирать свои слова обратно, Злой. Просто вы не совсем понимаете: быть игровым персонажем, и быть Игроком - это несколько разные вещи. Мне не совсем понятно, что произошло с Тимуром, но то, что он стал частью Игры - это очевидный факт. Однако это совсем не значит, что он - Игрок. О местоположении его портала, если он и существует, мне ничего не известно.

05.08.2019

Привратник оказался очень неудобным собеседником: он послушно отвечал на каждый вопрос, старался объяснить все нюансы, однако происходило это таким образом, что у меня возникали сомнения в искренности его желания помочь! Ответы, которыми он меня одаривал, тянули за собой целый ворох новых вопросов, которые множились с безумной скоростью - и так до бесконечности! Складывалось впечатление, что я борюсь с гидрой: чем больше я получал ответов, тем больше возникало вопросов!

Битых пол часа я терроризировал старика, пытаясь узнать детали метаморфозы, произошедшей с моим другом: он с готовностью отвечал, но иногда я слышал до боли знакомое: 'у меня нет такой информации'. И, тем не менее, кое-какие выводы я все же смог сделать.

Итак: Тимур на самом деле оказался связан с Игрой. Он не питомец - иначе в интерфейсе была бы соответствующая запись, и он не является Игроком, ибо у каждого Игрока имеется личное пространство с порталом в роли калитки. Привратник

предположил, что данный казус был связан с сильнейшим желанием приятеля стать участником Игры, причем любым способом. Вернее, это я сделал такой вывод на основании его слов. Полагаю, мое формальное согласие тоже сыграло в произошедшем свою роль. Но почему Игра никак не интерпретирует его статус? Нет, ей-богу, иногда игровая логика - или того, кто ее придумал, совершенно выбивает меня из колеи! Разве что она самосовершенствуется со временем.

Старик сообщил, что ему неизвестны случаи, подобные нашему. Тут я узнал о том, каким способом ему вообще удается узнавать происходящую информацию с последующей ее передачей: все Привратники, количество которых на текущий момент превысило добрый десяток тысяч человек, имели некую общую, постоянно обновляемую базу данных. Доступ к ней было невозможно запретить, однако Игрок мог ограничить попадание в нее той информации, которую он вносит туда непосредственно. Именно так Зевс а вслед за ним и я, ограничили доступ к своим личным данным. Любопытно...

Так вот - в этой Базе хранятся все открытые к изучению знания, которыми владеют все Хранители в совокупности. Но ни слова про случаи, аналогичные тому, что приключился с Тимуром. На многие вопросы Привратник пожимал плечами со спокойствием Будды, повторяя набившую оскомину фразу.

В итоге я вышел из портала лишь через тридцать минут - запутанный и рассеянный. Масса непонятной информации, исходя из которой можно строить сотни вполне себе жизнеспособных теорий, смешалась в моей голове.

Тимур сидел за компьютерным столом, что-то тихонько бормоча себе под нос. Перед ним лежал исписанный вдоль и поперек листок бумаги, на котором я смог разобрать несколько слов: паладин, неуязвимость, совместный кач... Он оказался так глубоко погружен в свои размышления, что благополучно проворонил мое появление.

- Кхм-кхм... - я смущенно кашлянул, привлекая его внимание.

- А, Дэн, ты уже вернулся! Долго ты пропадал...а я, пока тебя не было, набросал примерный путь своего развития: скиллы, способы их открытия и прокачки... - он поднял на меня глаза:

- Короче, буду Паладином. Хоть я и... - тут он наткнулся на мой взгляд, - ...ты чего? - азарт в его глазах сменился на настороженность, когда он медленно встал из-за стола.

Я выдохнул, будто перед погружением в ледяную воду:

- Тимур, ты только не делай поспешных выводов - Привратник так и не смог внятно объяснить, что к чему, но...короче говоря, ты - игровой персонаж, но вряд ли Игрок.

Приятель уткнулся в мою переносицу непонимающим взглядом, и я услышал шелест - его ладонь сжала лист лежащей на столе бумаги в кулак:

- Не Игрок? А кто тогда? - он требовательно схватил меня за плечо свободной рукой:

- Что сказал твой непись?

Я вздохнул спокойнее - новость не вызвала у друга тех эмоций, всплеска которых я от него ожидал:

- Сказал, что из-за твоего желания стать частью Игры и...я думаю, что отчасти из-за моего присутствия - получилось пробиться в игровую реальность. Но не так, как у остальных.

- Теперь понятно, почему у меня нет никаких игровых атрибутов: таблицы персонажа, оповещений... Ты уверен в своих словах?

- Это слова Привратника, я всего лишь их тебе пересказал.

Приятель кивнул, сунув смятую бумажку в карман:

- Обидно, досадно, но ладно - разберемся с этим позже. Лучше объясни - что это за 'присутствие', о котором ты только что сказал?

- Я - Игрок. Игроки напрямую связаны с Игрой, и могут взаимодействовать с ее элементами. Например, могут сделать из неигрового предмета - игровой. Или, как в случае с нами: из неигрового персонажа - игрового. Тебя. Это и есть присутствие. - я в который раз пожал плечами, сложно объяснять человеку необъяснимую даже для самого себя вещь.

Тимур несколько раз выдохнул, пытаясь успокоиться:

- Кто я теперь? Как мне качаться?

Я непроизвольно усмехнулся:

- Экспериментировать, по-видимому...

Друг уселся обратно в кресло, и принялся в нем раскачиваться, задумчиво теребя подбородок:

- Я не Игрок. Скорее всего не Игрок. Однако я уже не простой человек, я - часть Игры. Давай подумаем, кем я могу быть? - он внимательно на меня посмотрел. Я развел руками в ответ:

- Слушай - без понятия! Это ты в ММОшки постоянно рубишься, тебе и карты в руки.

- Не хочу быть мобом. Даже у мобов должны быть какие-то характеристики, правильно я говорю? Как-то же им нужно качаться? Давай зайдем с другой стороны: я выдал тебе квест - так мы поняли, что я стал игровым персонажем. Кто выдает квесты?

Вопрос повис в воздухе, и я растерянно ответил:

- Неписи?

Тимур молча кивнул, закусив нижнюю губу, и я спросил:

- А разве у неписей нет характеристик? Есть же, нет?

- Не обязательно...в разных играх по разному. В некоторых они даже бессмертные... - стоило Тимуру это сказать, как его глаза резко увеличились в размерах, и он решительно выпрямился, вскочив с кресла, отправив его на пол:

- Нужно проверить!

Я замахал руками, заступая ему дорогу на кухню - сегодня смерть у меня плотно ассоциировалась с кухонным ножом:

- Эй, придержи коней! Ты с ума сошел?!

- Да я просто немного...будет урон, как у тебя или нет - интересно же!

Глядя в огонь, загоревшийся в глазах друга, я с сомнением покачал головой. Но не буду же я постоянно держать его за руку? Поэтому, после недолгих колебаний, я кивнул:

- Только давай без лишнего экстрима, договорились?

Через несколько секунд мы стояли на кухне, глядя на безобидный с виду нож, словно два кролика на голодного удава. Тимур взял его в ладонь, и, замерев на краткий миг, решительно полоснул себе по тыльной стороне запястья, как я недавно. Брызнула кровь, тут же заляпав мою футболку - жест Тимура вышел уж слишком размашистым и порез вышел глубже, чем он рассчитывал. Маты, раздавшиеся после, развеяли гнетущую атмосферу: окровавленный нож полетел на пол, а я полез в холодильник в поисках перекиси и бинтов:

- Я же говорил - нафиг надо!

- Еб вашу! Еб вашу!

- Держи бинт... Нет, давай лучше я - ты сейчас все кровью заляпаешь! Да не трясись!

Через весьма суматошную минуту мы выяснили, что Тимур вполне себе смертный. По крайней мере, никакого оповещения о падении здоровья у него не появилось, а рана не затянулась сама по себе. Я, признаться, сильно расстроился этому факту - ведь как было бы здорово, если бы его гипотеза оказалась рабочей! Но - увы. Заходить дальше в опытах по исследованию границ бессмертия мы не решились - Тимур удовлетворился достигнутыми результатами:

- Денис, а что там с квестом? Есть что-то новенькое?

- О, точно - квест! Игра решила дать за него награду в виде навыка и редкого предмета. Я так понимаю, что это должна быть довольно крутая шутка.

Приятель прикоснулся кончиками пальцев к забинтованной руке, аккуратно ощупывая место пореза:

- Я тут подумал - странный какой-то квест. Тебе же твой НПС сам рассказал причину: какие-то темные силы собираются

напасть на...судя по масштабам Игры, на всю планету. А Игра - это такой своеобразный...метод защиты? - он вопросительно посмотрел на меня, будто я его экзаменовал.

- Может быть - не знаю. Но как-то слишком просто - не находишь? Целый навык и редкий предмет за повторение уже известной информации? - я прислушался к себе, пытаясь уловить что-то новое:

- Думаю, если бы я выполнил квест, то Игра бы меня оповестила?

Толстяк откинулся назад, оперевшись на стену:

- Твоя правда - выглядит слишком просто. Даже без учета крутых наград, слишком просто. Слушай... - вдруг он как-то неуклюже дернулся, ударившись затылком о стену, и уставился на меня круглыми глазами:

- Слушай... Я...я недавно порезался?

Я настороженно кивнул - перемена, произошедшая с другом, немного меня напугала.

- Теперь у меня идет кровь... - он бросил ошарашенный взгляд на раненую руку:

- И мне нужна медицинская помощь! Помоги мне!

Странное поведение друга можно было легко объяснить - сперва новость о Игре, затем перспектива стать Игроком, затем информация о том, что ты никакой не Игрок, а вообще неизвестно кто...

Я потянулся к холодильнику, параллельно прикидывая, сколько бинтов у меня осталось.

- Злой, мне нужна помощь. Я порезался, и хочу, чтобы ты перевязал мою рану. Прямо сейчас.

Я оглянулся, замерев: Тимур сидел на том же месте, глядя на меня исподлобья - но как-то подобравшись, будто перед прыжком. Или ударом. Мой взгляд сам собой прыгнул к лежащему рядом с его ладонью ножу, покрытому алыми разводами. Может ли быть, что у приятеля потекла крыша? Он назвал меня по игровому нику, требует перевязать уже обработанную рану, смотрит волком...это же не я его порезал!

- Конечно, Тимур. Перевяжу, без проблем! - приятель начинал реально пугать. Поворачиваться к нему спиной что-то не хотелось, но...я же бессмертный - так? Тем более он - мой старый друг, чего мне бояться...

Я отвернулся от него и медленно открыл холодильник. Голос, раздавшийся за спиной, заставил вздрогнуть:

- Злой. Я хочу. Чтоб ты. Перевязал. Мою рану. Она кровоточит и болит. Если ты перевяжешь ее, то она не будет болеть, и кровь остановится.

По моей спине пробежала капля пота - крыша у друга потекла, теперь я был в этом уверен. Проклятая баночка с перекисью никак не желала выниматься, и я тихонько чертыхнулся сквозь зубы, не решаясь отвечать съехавшему с катушек приятелю.

- Я ранен. Мне нужна помощь. Я хочу, чтобы Игрок Злой перевязал мою рану. Самостоятельно я не смогу этого сделать.

'помогите Тимуру перевязать рану'

От неожиданности я дернулся, однако через секунду до меня дошел смысл выпрыгнувшей перед глазами надписи, и я тут же развернулся к приятелю. Теперь стала понятна причина его странного поведения: он экспериментировал со своими новыми возможностями, пытаясь выдать мне квест! Мне стало неловко за свои идиотские мысли:

- Ты...снова выдал мне квест! Ты понял, как это делается?

Вместо, в общем-то уже ненужного ответа, Тимур спросил:

- Когда ты получил квест? После каких слов?

Я захлопнул дверь холодильника, закинув пузырек с перекисью назад:

- После последней фразы. Когда ты сказал, что сам не будешь этого делать.

Друг нервно облизнул губы, посмотрев на холодильник:

- Ты бы на самом деле перевязал мою рану. Посмотрим, какая награда за квест полагается. А если ты за 'спасибо' работаешь?

Я ухмыльнулся, но последовал его совету: вдруг Игра вздумает наказать меня за отказ от квеста? И кстати...

- Слушай, а ведь я ни в первый, ни во второй раз не соглашался на выполнение твоих заданий. Они принялись самостоятельно. Значит ли это, что от них никак нельзя отказаться?

Тимур кивнул, протягивая мне руку:

- Это мы тоже проверим. Но после того, как ты закончишь. Вопрос на самом деле интересный - если от задания нельзя отказаться, то может ли Игра снять опыт за его невыполнение?

Я в очередной раз заметил, что наши мысли сходятся:

- А если наказание - не снятие опыта, а что-то покруче, вроде понижения уровня навыка?

В мусорное ведро отправилась старая повязка - вся в красных пятнах. Ее даже отмачивать не пришлось - кровь не успела застыть, и она отвалилась сама собой. Тимур сидел неподвижно, сосредоточенно наблюдая за моими действиями:

- Всякое может быть. Я думаю, что есть несколько критериев,

которым должен соответствовать квест. Во-первых, это наличие Игрока, который может его принять. Во-вторых, это четкость формулировки. И в-третьих - безвыходность. Пока я не сказал, что не смогу перевязать себя сам - он не появился, правильно ведь?

Я задумался:

- Вроде бы все так и есть. А ты что - реально не стал бы?

Он серьезно кивнул:

- Денис, это же не игра, уж прости за каламбур. Эта штука - я Игру имею ввиду, теоретически может воскрешать людей. Я уверен, что убивать она способна с не меньшей легкостью. Не к чему рисковать.

Я вздрогнул:

- Но при этом ты не против того, чтобы я попробовал не выполнить квест? Ну, спасибо!

Приятель излишне легкомысленно, на мой взгляд, отмахнулся:

- Тут другое дело. Ты - Игрок. А вот кто я такой - без понятия. С меня кроме жизни и снимать-то нечего.

Я упрямо покачал головой, наматывая бинт на его запястье:

- Ну нахер, лучше не буду рисковать, уж прости.

Тимур закатил глаза:

- И это - Исследователь! Тебе бы другая профа подошла больше...

Я посмотрел на него с недобрыми предчувствиями.

- Премудрый пискарь - вот какая!

- Спасибо за столь лестную оценку...

Однако Тимур не закончил:

- Погоди, послушай. Если есть такой красивый Я, то почему бы не существовать другим раздающим квесты? Вот даст тебе какой-то идиот невыполнимый квест - и что? Что?!

Я пожал плечами:

- Не слишком ли далеко ли ты пытаешься заглянуть?

- Нужно все проверить, пока есть относительно безопасная возможность!

Я завязал бинт узлом:

- Готово! Как новенький!

квест 'помогите Тимуру перевязать рану' выполнен

Я поднял палец, призывая к тишине, и открыл таблицу персонажа.

Имя: Злой
Уровень: 1 (346/500)

Сила: 73
Интеллект: 87
Выносливость: 21

- Ого - больше сотни опыта дали! За твою царапину больше сотни, прикинь!

В глазах Тимура появился нездоровый блеск:

- Это тебе теперь любой порез - царапина, а на мне целый месяц заживать будет! Давай теперь попробуем провалить квест! Сейчас я что-то придумаю... - он принялся ходить туда-сюда по кухне.

- Я же сказал, что не хочу рисковать.

- Куда ты денешься! - приятель зловеще ухмыльнулся, но тут же добавил:

- Не ссы, я придумаю что-то совсем простое...что-то простое... - он снова погрузился в свои мысли, заставив меня нервно переступать с ноги на ногу. Вот кому надо было становиться исследователем, черт возьми! А ведь раньше я не замечал в нем такой страсти к познанию! Но, как ни крути, он прав: нужно пробовать, испытывать и экспериментировать! Пускай это и опасно, но оставаться 'премудрым пискарем' очень не хочется.

Наконец Тимуру надоело бродить из угла в угол:

- Ничего толкового в голову не идет, так что давай попробуем действовать по-старинке: будешь меня лечить! Точнее - не будешь. Думаю, максимум, что случится - это заберут прошлый опыт.

Мне оставалось лишь кивнуть в ответ - свой выбор я уже сделал.

- Отлично! Значит так: мне все еще больно, я ранен, кровь никак не прекращает идти. Но сам себя я лечить не могу. Пускай Игрок Злой поможет мне!

'помогите Тимуру перевязать рану'

Я встрепенулся:

- У тебя снова получилось! Появился такой же квест, как и был. С ума сойти! Я могу прокачиваться, не выходя из квартиры, лишь бы бинтов хватало! И что мне теперь делать?

Тимур остановился, уселся обратно на стул, и беспокойно забарабанил пальцами по столу:

- Ничего. Теперь будем ждать.

- И как долго ждать-то? Ты же сроков не сказал?

Тимур вдохнул, открыв рот, но ничего не сказал, задумавшись о моих словах. Видимо, в них было зерно истины, ибо через несколько секунд он чертыхнулся, и ожесточенно потер свою щеку:

- Бляха, я об этом не подумал! Получается, что пока моя рука не заживет самостоятельно, этот квест будет невозможно провалить. Черт!

'интеллект +1'

О, мозги капнули! Повезло узнать что-то новенькое, и игра оценила это в один пункт интеллекта. Или это за совокупность тех знаний, что я усвоил после последнего поднятия характеристики?

- Ну, тогда вылечи меня, что-ли, не пропадать же опыту.

Я довольно кивнул, принявшись разматывать бинты на его руке. Блин, такими темпами я открою профессию Целителя... Эта мысль заставила меня усмехнуться, что не прошло мимо внимания Тимура:

- Чего улыбаешься? Открыл навык?

- С чего ты взял? Просто подумал, что такими темпами скоро хилером стану.

- А ведь это идея! Лечение - один из самых нужных навыков...попробуем?

Я скептически поморщился:

- Вряд ли я получу вторую профу, просто бинтуя царапины. Пускай даже такие смертельно опасные, как у тебя.

Приятель не оценил сарказма:

- Просто нужно действовать разнообразно - как я, когда пытался выдать квест! Использовать разные методы, разные техники...

Я выкинул бинт в ведро, с сомнением посмотрев на его чистые остатки - их едва-едва хватало на предстоящую операцию:

- Единственные медицинские техники, которыми я владею - это перекись, активированный уголь и анальгин. Что из перечисленного тебе предложить?

- Я серьезно, хватит ерничать. У меня вообще складывается ощущение, что тебе пофиг на собственную прокачку.

Попытка оправдаться провалилась:

- Мне не пофиг, просто...не знаю. Слишком много нового - я не привык к такому. Все еще сложно поверить в то, что это происходит в реальности.

Тимур возмущенно уставился на меня, пытаясь подобрать

слова, которыми можно охарактеризовать настолько ленивую задницу, как я, но сдержался:

- Ладно, хрен с тобой! Ты меня удивляешь - честно! И это мягко говоря!

Я скорчил унылую физиономию - самому, мол, неприятно.

- Что там у тебя, кстати, с навыком - качается? Ты исследовал мою рану?

Вот черт - неужели было так трудно додуматься до этого самому?

Я вызвал игровой интерфейс и в очередной раз чертыхнулся - два новых навыка до сих пор прозябали в безвестности:

- С этим твоим лечением совсем забыл сказать, что я выучил два новых навыка - их какой-то Игрок в открытом доступе оставил. Один - такой же, как у Зевса, 'концентрация' называется. А второй 'параллельное мышление'.

Тимур заинтересованно наклонился в мою сторону:

- Ну и как они?

Мое смущенное молчание было красноречивей любого ответа.

- Денис! Бляха...- он попытался встать, но я прикрикнул, останавливая его порыв:

- Рука! Осторожно, я же только начал!

- Да какая нафиг рука! Ты говорил, что у тебя нет маны, значит использовать навыки можешь когда угодно без передышки! Если это так - тогда какого, прости господи хрена, ты тормозишь?!

- Дай немного свыкнуться. Не все же так просто.

- А как? Все сложно? Чтоб навык сработал, тебе нужно что-то особенное? Не думаю! Так в чем проблема?!

Я устало выдохнул:

- Да ни в чем. Ты прав...

Пришлось довольно долго примериваться классовым умением к длинному порезу, края которого заметно припухли, чтоб добиться хоть какого-то результата:

'маленькая рана'

Я хрюкнул, не удержав короткий смешок:

- Игра определила, что это 'маленькая рана'. Невероятно ценное знание. Фигня какая-то, если честно.

Тимур нахмурился, поглядев на порез:

- Маленькая рана, значит. Если я правильно понимаю, то ее залечит маленькое зелье здоровья. - он с крайне серьезным видом кивнул своим словам:

- Видимо, Игра пытается придать предмету анализа игровые атрибуты. Для нее это, - он кивнул на постепенно краснеющий бинт, - всего лишь урон. И она оценила его в соответствии со своими игровыми критериями. Но мы так и не узнали главное - какой штраф за отказ или невыполнение миссии тебе грозит. Я прямо чувствую, что ответ где-то рядом, но никак не могу его найти! Дай мне минутку подумать.

Получить навык, позволяющий лечить было бы на самом деле здорово. Особенно учитывая мое количество здоровья. Вот что еще интересно - нож может нанести 12 урона - но это после неглубокого пореза. А сколько урона у нормального ножевого удара? Подозреваю, что хороший тычок между ребер легко снимет сотню хэпэ. А пуля? Сколько дамага у пистолета?

В своих раздумьях я и не заметил, как закончил с лечением.

квест 'помогите Тимуру перевязать рану' выполнен

Посмотрим, сколько опыта я получил:

Имя: Злой
Уровень: 1 (391/500)
Сила: 73
Интеллект: 88
Выносливость: 21

Ну...ожидаемо, в принципе. Какой разумный админ оставил бы такую простую возможность набить уровни? Я, в принципе, и не надеялся, что получу такое же количество опыта, как в прошлый раз. Подозреваю, что при попытке повторного лечения, я получу еще меньше опыта, или совсем не получу.

- Опыт порезали. По ходу нельзя повторять одно и то же задание много раз.

Тимур вынырнул из своих раздумий и тут же оценил качество моей работы:

- Я бы вообще за такое опыта не давал - пожалел бинта для друга, называется. И вообще, хватит ерундой заниматься. Я вот о чем подумал: Игра осознает разницу между квестом, который 'провален', и заведомо 'невыполнимым' квестом?

Я понимающе кивнул:

- Если ты потребуешь погасить солнце, то я вряд ли смогу выполнить такое задание.

- Не волнуйся на этот счет, интуиция подсказывает, что в таком случае если кого и накажут - то меня.

Я усмехнулся:

- Это банальная логика должна подсказывать, а не интуиция.

Тимур осуждающе посмотрел на меня, будто я сказал что-то неприличное:

- Не перебивай. Короче...квест помимо того, что должен иметь адресата - Игрока, и быть доступным для выполнения, должен быть нужен тому, кто квест выдает. То есть - мне. Игра принимает во внимание игровые моменты - на остальное ей плевать, так что если я попрошу тебя, например, покидать картошкой в прохожих из окна - это не будет квестом. Потому что прохожие не при чем.

Я нахмурился:

- Но тогда игра будет затрагивать только Игроков...и Привратник мне говорил, что Маньяк, о котором я тебе рассказывал, поднял уровень с помощью простых прохожих. Правда, он убивал их.

- Не просто убивал! Убивал, используя при этом свои умения! Таким образом, простой человек вовлекался в Игру и превращался в своеобразного моба! Понимаешь?

Я с сомнением кивнул.

- Ты же сам говорил мне о придании атрибутов, вот этим делом тот псих и занимался! Значит и нам нужны квесты наподобие тех. Ты - Исследователь, значит, тебе нужно исследовать! А где можно исследовать? - он с ожиданием уставился на меня.

- Да везде. Все можно исследовать...

- Исследовать можно то, что еще не исследовано! Но только с помощью умений - это очень важный аспект, если не самый важный! Понял? Идем в библиотеку!

А что - это хорошая идея. Заодно проветрю свою голову:

- Идем. Дай только я переоденусь - а то весь в крови, как мясник какой-то. Что подумают добропорядочные люди, когда меня увидят?

Через сорок минут мы сидели в центральной городской библиотеке, окруженные самыми разными справочниками, энциклопедиями и прочей крайне занимательной литературой. К своему стыду должен признаться - до сего момента я не был читателем ни одной библиотеки. Для того, чтобы приобщиться к храму знаний, пришлось уделить несколько минут заполнению довольно простого формуляра под пристальным взглядом строгой мадам околобальзаковского возраста. Появление в библиотеке двух парней с сумасшедшими глазами и бессвязной речью оказало на нее странный эффект - женщина решила общаться с нами подчеркнуто официально, используя при этом самые сложные из всех возможных слов и словосочетаний.

Но мы справились, и, набрав на двоих семь толстенных томов, ушли за дальний стол. К моему удивлению, чтобы воспользоваться одним из компьютеров, установленных практически за каждым столом, требовалась какая-то дополнительная регистрация, документов для которой у нас просто не было. Ну что ж - говорят, что книгу гораздо интереснее читать в бумажном варианте - вот и проверим.

Первой на очереди оказалась 'Энциклопедия лекарственных растений' в двух томах по пятьсот страниц под редакцией некой Гончаровой. Толстый никак не мог забыть свою идею с получением какого-то целительского скилла, и всю дорогу до библиотеки убеждал меня, что чтение соответствующей литературы позволит легко достичь этого. В отличие от него, я набрал несколько англо-русских словарей - что, если с помощью навыков я смогу быстро учить языки? Английский я учил в школе, и кое-что помнил, так что решил начать с него. Сразу, как только проверю теорию Тимура... Тот успел придумать своеобразный гайд для меня, который я должен был проверить на практике.

- Юзай все скиллы! Все три! И помни, что я тебе говорил о 'параллельном мышлении'! И не забудь... - я перебил пылающего энтузиазмом приятеля:

- Тише ты, а то сейчас нас та библиотекарша выгонит! Я все помню, расслабься!

- Ладно-ладно, давай тогда начинать, раз все понял. - ворчливо заметил сидящий напротив, и накрыл энциклопедию пухлой ладонью:

- Тогда начни с этой книги. Используй свои умения. Она даст тебе новые знания. Может, ты даже откроешь какой-то новый скилл. Или даже вторую профессию.

'прочтите книгу'

Я кивнул, отметив едва заметное золотистое сияние, исходящее из-под пальцев друга. Очередная задумка Тимура - выдать мне квест на обучение, увенчалась успехом, правда, на этот раз я не смог уловить - в чем его личный интерес, о котором он говорил. Ну да ладно - начнем, помолясь!

Потянув том к себе, я открыл его на первой странице, одновременно активировав 'концентрацию'. Звуки будто бы стали глуше, а очертания окружающих предметов подернулись легкой дымкой. Однако я знал - стоит оторвать взгляд от единственного предмета, оставшегося по-прежнему четким - книги, как скилл, выражаясь игровым языком - слетит. Ладно, начнем...

***

Я с трудом оторвался от последней, 559 страницы энциклопедии. Если первые несколько десятков книга казалось жутко скучной, то после интерес к написанному только нарастал. Причем настолько, что я буквально не хотел моргать, чтобы не тратить драгоценных секунд. После того, как я вспомнил о 'параллельном мышлении' и активировал его, процесс поглощения информации заметно ускорился. Сколько времени прошло с того момента, как я начал? Без понятия - я совершенно растворился в информации, льющейся на меня со страниц справочника. Однако что я знал наверняка, так что черти залили в мои глаза лимонного сока пополам с песком: они высохли и жутко болели. Я со стоном откинулся на спинку кресла, и охнул - видимо те же самые черти вставили в позвоночник стальной штырь, который надежно удерживал меня от резких движений. Я закрыл глаза, пытаясь понять, где мое неуязвимое тело Игрока?!

- Ты закончил? Дэн, это было нечто - ты прям как робот какой-то, страницу за страницей, страницу за страницей! Охереть! Ты все понял? Уровни навыков поднял?

Вместо ответа я простонал:

- Пить! Бога ради, принеси воды!

Шум отодвигаемого стула и последующий топот дали понять, что друг побежал за требуемым...отлично - мне нужен небольшой отдых... Все тело ломило от долгого сиденья в одной позе, а нарушенная 'концентрация' шибанула по мозгам не хуже двухсот грамм водки, выпитой залпом на голодный желудок.

Однако даже плачевное состояние моего организма не могло скрыть несколько радующих мои измученные глаза надписей:

квест 'прочтите книгу' выполнен
'уровень +1 (1441/500)'
'интеллект +2'
'исследование +3'
'концентрация +3'
'параллельное мышление +2'

Я поднял уровень до второго, интеллект на единичку, и заодно подтянул умения, два из которых выросли аж до третьего. Отлично!

Попытка открыть глаза ни к чему хорошему не привела - только жжение усилилось.

- Бляха, что ж такое...зато я теперь знаю все про одуванчик! Отлично!

Мой персональный НПС говорил, что ограничений на изученные скиллы нет. Но кто сказал, что это же относится к моему мозгу, память которого определенно не безгранична? Блин... В голове пугающим эффектом дежавю вспыхивали фрагменты новых знаний: мать-и-мачеха, ее состав и свойства, места произрастания и период цветения...шалфей лекарственный, метод обработки листьев и добыча из них эфирного масла... Мысли носились в голове подобно огромному рою беспокойных пчел, но странным образом не засоряли сознание - я мог вполне адекватно мыслить. Работа 'параллельного мышления'?

- Дэн, держи! - в подставленную ладонь ткнулась холодная пластиковая бутылка:

- Ну как? Скилл выучил? Может достижение получил? Что получилось? Не молчи ты!

Я переждал шквал глупых вопросов, в несколько глотков опустошив поллитровую емкость, и вытер губы рукавом, оглянувшись на темнеющие окна прищуренным взглядом:

- Сколько времени прошло?

- Семь часов, прикинь!

Я удивленно охнул - навык Концентрации следовало бы назвать убийцей времени:

- Давай прервемся, мне нужно отдохнуть. Пожуем чего-то, а заодно расскажу, что у нас получилось.

Довольная улыбка сама собой выползла на лицо друга, и он расхохотался зловещим шепотом, будто какой-то гик-маньяк:

- Отлично! Великолепно! Я был прав! Я знал!

Я прервал его веселье, схватив за рукав куртки, в которую он переоделся, чтобы не пугать народ забинтованной окровавленным бинтом рукой:

- Поехали уже, мне нужно срочно отдохнуть - ощущения такие, будто я не книгу читал, а воевал с целым взводом ОМОНа. Надеюсь, это не от долгой работы навыков.

- Конечно-конечно! - засуетился приятель, помогая мне подняться, - идем, я помогу!

К счастью, организм отошел от шока довольно быстро - пока я стоял у стойки регистрации, Тимур совершил несколько ходок, сдавая все книги женщине. Та придирчиво осмотрела каждую на предмет повреждений, посетовала на то, как мало молодежи посещает библиотеку, и через десять минут мы вышли на свежий воздух. Тело уже не болело, как недавно, а глаза практически пришли в норму, так что я остановил решившего играть роль моей няньки Тимура, и предложил ему прогуляться до ближайшего магазина. Из энциклопедии я узнал, что травами можно не только лечить, многие из них обладали и

отрицательными эффектами. А будет ли эффект у, скажем, водки? Ну, или пива - сегодня нажираться мне категорически не хотелось. Друг горячо поддержал мое желание - и уже через пол часа мы сидели на кухне, а перед каждым из нас стояла кружка пенного напитка.

- Ну, давай за то, чтоб стать самыми-самыми... Нет! - вставший сказать тост Тимур перебил сам себя:

- Нужен квест! Не будем же мы пить просто так, как какое-то быдло! Для квеста нужна цель...наша цель - узнать воздействие алкоголя на организм Игрока. - он шумно прочистил горло:

- Кха-Кхмм... Злой, выпей со мной пива - давай узнаем, как бухло на тебя влияет!

'проведите исследование по влиянию алкоголя на Ваш организм'

Я прочитал вслух предложенный квест:

- Смотрю, ты уже с первого раза научился задания давать!

Тимур стукнул краем своего стакана по моей кружке:

- Я, знаешь ли, в библиотеке тоже не просто так целых семь часов сидел до закрытия. Все пытался понять, как нужно правильно действовать, чтоб игра посчитала задание достойным. - он шумно присосался к стакану, и не успокоился, пока не ополовинил его:

- Ах, хорошо-то как! Холодненькое! Ты тоже пей давай, чего уши развесил?

Я кивнул, и сделал глоток. Пиво было в меру холодным и приятно пощипывало горло легкой горечью - то, что надо. Теперь буду понемногу накачиваться пивом в ожидании игровых уведомлений.

- Дэн, го в комнату. Нужно поискать по инэту что новенького произошло за то время, пока мы сидели в библиотеке.

Я кивнул, подхватив бутылку с пивом, и пошел за другом, который тут же занял стратегическую позицию на стуле:

- О, эту черную, которая молниями пускала в парке, уже в полицию забрали! Ты глянь - там прям акцию в ее поддержку организовали! Америка, однако... Но ты был прав - большой брат не зевает...

Только он упомянул большого брата, как я вспомнил о приглашении в клан.

- Блин, Тимур, со всей этой беготней я и забыл, что меня в клан пригласили! Нужно проверить, как... - приятель не дал закончить предложение:

- Не гони, Дэн! Я все обдумал - ты же не знаешь, кто эти

ребята? Вполне может быть, что они и сами - оттуда! Даже почти наверняка - оттуда! С этим нельзя торопиться - дашь палец, откусят руку! Лучше, пока трезвый, изучи новые навыки - может, их уже открыли?

Я взглянул на кляксу портала и кивнул - правильно. Заодно нужно поднять свой уровень и раскидать очки характеристик! А ведь верно!

Кружка с пивом, внезапно лишившаяся поддержки, полетела на пол...

***

- С возвращением, Злой. Я рад, что Вы начали осваивать изученные навыки! Вместе с ними Вы подняли и свой собственный уровень, что тоже очень хорошо! Возложите руки на Алтарь Знаний, примите новые силы!

Я с готовностью последовал его совету:

- А новые умения для меня есть?

Советник степенно кивнул, но тут же уточнил:

- Я бы рекомендовал не затягивать с поднятием уровня - Ваше тело должно постепенно привыкать к игровым реалиям. Поднятие сразу двух уровней может негативно отразиться на Вашем здоровье. Поднятие трех - сделает это практически гарантированно. Уже более тысячи человек совершили эту ошибку, так что лучше прислушаться к печальной статистике.

Я медленно кивнул - повышать уровни, оказывается, может быть опасно:

- А что конкретно говорит статистика?

Ответ прозвучал неожиданно жестко:

- Более трехсот Игроков находятся в коме. Мне неизвестно, когда они смогут оправиться. Попытка получить сразу пять и более уровней обернулась против них. У остальных рискнувших наблюдаются различного рода психологические дисфункции. Полагаю, когда они получат еще несколько уровней, Игра сможет компенсировать негативный эффект.

Я вздрогнул:

- Клин клином, что-ли?

- Не совсем, но можно и так сказать.

Я опустил взгляд на Алтарь:

- Поделись со мной знанием...

'Игрок'
'Форум'
'Журнал'

Настала пора узнать, насколько ценен на самом деле алмазный аккаунт!

Имя: Злой
Уровень: 1 (1441/500)
Сила: 73
Интеллект: 89
Выносливость: 21
Свободных очков опыта: ???

Последняя графа заставила меня озадаченно нахмуриться, но тут знаки вопросов пришли в движение, а каменный постамент заметно нагрелся - это он что, считает, сколько и чего мне положено? Точно - Привратник же говорил об этом...

Имя: Злой
Уровень: 2 (1441/1500)
Сила: 73
Интеллект: 89
Выносливость: 21
Свободных очков опыта: 3

Чего? Три очка опыта? Как-то это...маловато, если честно - я ожидал большего. Но дареному коню в зубы не смотрят, так что я отнял руки от Алтаря и обратился к старику, с отеческой улыбкой взирающему на меня:

- Я получил три очка. Обязательно нужно распределять их прямо сейчас?

Седая борода качнулась из стороны в сторону:

- Нет, это совсем не обязательно, хотя я бы не советовал затягивать с выбором. Так же я считаю рискованным увеличивать характеристику более чем на 5 пунктов за раз. Вы интересовались новыми навыками для вашей профессии?

Я вернул ладони на теплый камень:

- Было дело. Ну, что там для меня есть?

Хранитель усмехнулся в усы, качнув головой:

- Не стоит спешить. Сперва выслушай меня... Тебе доступны не все навыки из тех, что уже открыты. Для изучения некоторых нужен могучий интеллект, а ты... - он на секунду замялся, и я тут же возмутился:

- Игра из меня что, дурака сделала?

Привратник жестом попросил меня успокоиться:

- Игра точно оценила твои характеристики, ошибки в цифрах

твоего интеллекта нет и быть не может. Но ты же не думаешь, что являешься самым умным среди всех Исследователей?

Я смущенно замолчал - действительно, что-то я погорячился.

- Насколько мне известно, минимальный показатель интересующей тебя характеристики составляет 13 единиц...

Мои глаза удивленно округлились - это ж каким идиотом нужно быть, чтобы заработать такой показатель?

- ...а максимальный - 568 единиц.

Вот тут я едва не выронил челюсть на пол - старик говорил о невероятных цифрах! Это на что же способен человек с таким показателем интеллекта?! И что это за человек такой?! Нобелевский лауреат?

- Замечу - это не самый высокий показатель интеллекта. Это - самый высокий из доступных к наблюдению. Вполне возможно, кто-то из Игроков скрыл и большие цифры.

Теперь уже я подумал о себе, как об идиоте. Разница между 13 и 89 довольно значительна. Но разница между 89 и 568 - это пропасть, причем бездонная!

- И как много скиллов для меня закрыты?

- На самом деле их не так уж и много - около сорока. Многие из них, к тому же требуют применения специального инвентаря, которого у вас пока нет.

Я ошеломленно покачал головой:

- Ладно...а сколько доступно?

Старик прикрыл глаза:

- Вынужден сообщить, что многие полезные для Исследователя навыки открываются лишь после достижения его интеллектом показателя в девяносто восемь единиц. В данный момент открыто более двухсот навыков, из них доступных для изучения - 183. Однако, повторюсь - большинство являются бесполезными и бессмысленными.

- Это какие же?

- Что Вы скажете о навыке, позволяющем не терять из вида летающее насекомое? Или о навыке, с помощью которого можно оценивать степень заварки чая или кофе? Навык, который... - тут я позволил себе перебить Советника:

- Понял! Эти - полный шлак! А хоть что-то полезное - есть?

- Разумеется. На мой взгляд, есть два интересных навыка: 'Чишики но каваки', и 'Самошетшени'.

Я непонимающе нахмурился:

- Это на каком языке?

- Японском и чешском соответственно. 'Чишики но каваки' дословно переводится как 'Жажда знаний', а 'Самошетшени' как 'Самоанализ'.

- А подробнее про каждый можно?

- Разумеется. 'Жажда знаний' стимулирует Исследователя для продолжения исследований и покорения новых вершин. Она доступна с 30 единиц интеллекта.

Я кивнул - звучит логично. Интересно, как эта штука работает?

- 'Самоанализ' позволяет лучше узнать самого себя и доступен с 80 единиц. И под узнаванием я имею ввиду узнавание не Игрока, как человека, а наоборот - человека, как Игрока. Думаю, и первый, и второй скилл могут оказаться весьма полезными.

С первым вроде бы понятно, но второй какой-то мутный. Ай, ладно! Все равно количество навыков не ограничено!

- Тогда поделись со мной знанием!

Пара легких уколов в ладони, и я стал гордым обладателем двух новых способностей. Кстати, а сколько там у меня здоровья прибавили?

Цифра выросла, но не на много: 1042 хит поинта составляли мою текущую жизнь. Это примерно...ммм...пять процентов? Значит, с каждым уровнем прибавляется около пяти процентов? В принципе норм - через двадцать уровней я удвою свое здоровье. Так, я о чем-то еще хотел спросить Советника... Вспомнил:

- А есть ли ограничения на количество изучаемой информации? Сегодня я целиком выучил книгу про разные травы и растения, так потом минут пять в себя приходил.

Привратник пожевал губами, подбирая слова:

- Полагаю, это был первый раз, когда Вы всерьез использовали Ваши навыки. Непривычная нагрузка, к тому же длительная по времени...думаю, причина последующего недомогания кроется именно в этом.

- Значит, мне можно не бояться перегрузить свой мозг?

Старик шевельнул бровями:

- Отчего же? Возможность этого всегда будет присутствовать - просто не следует замахиваться на заведомо непосильные задачи. Во всем нужна мера, Злой - помните об этом!

Я кивнул - вредный дед снова ответил, не ответив:

- Ладно, замнем пока. А как использовать выносливость? А то вроде бы бафф - но не знаю, как активируется.

- Решая непосильные задачи, Вы будете ее использовать.

Мой взгляд дал ему понять, что я ничего не понял.

- Хмм...полагаю, навык 'самоанализа' должен помочь разобраться в этом вопросе.

Ну отлично! Ладно, зная старика можно с уверенностью сказать, что больше информации по заданному вопросу мне из него не вытянуть:

- Ладно. Остальное пока подождет, так что я полез на форум. - махнув Привратнику ладонью, я нажал на вторую иконку.

'Форум'

Обилие тем, языков, и текста - поражало! Игроки успели превратить пару десятков тем в несколько тысяч! Глаза разбегались от обилия знаков, всевозможных символов и иероглифов. Желая избавиться от этой ряби, я применил 'параллельное мышление', которое хоть немного, но помогло - слова уже не сливались в бессмысленную кашу...вот бы еще поиск найти...или разбить весь Форум на категории: по языкам, по ключевым словам... Ладно, этим пускай занимается Игра.

Управление взглядом было довольно удобным - уже через минуту поиска мои глаза зацепились за знакомые буквы кириллицы.

'Русские сюда. Помощь друг другу по игре.'

Тема, созданная Зевсом, оказалась расположена не в самом низу, как того следовало ожидать - значит, топики каким-то образом обновляются, перемещаясь наверх общего списка. И все же будет довольно неудобно каждый раз выискивать нужную тему.

В самой теме был жуткий срач - культурное общение кануло в небытие, и лишь отдельные Игроки старались быть хотя бы вежливыми. В своей массе чат заполонили люди с явными расстройствами психики - угрозы, бессмысленные требования, клятвенные обещания погрузить мир в хаос...с ума сойти! Однако, пролистав чат, я заметил закономерность: постоянными гостями тут были два персонажа: уже знакомый мне Э.В.М., все так же приглашающий всех без разбора в свой клан, и какой-то оригинал с ником 123456789. Он, кстати, занимался ровно тем же самым, и предлагал суммы, аналогичные первому. Правда, вдобавок к хорошей денежке он предлагал защиту от всего. Буквально: 'от всего'. Звучит слишком подозрительно, чтобы пытаться выйти на связь... Личка по прежнему была серой и неактивной, а значит, пора выходить отсюда - и так задержался, Тимур без меня все пиво выпьет.

06.06.2019

Власти не смогли долго игнорировать новости о появлении сверхлюдей. В принципе, это было ожидаемо: количество инициированных Игроков всего за пару дней перевалило за

триста тысяч, и одному богу известно, сколько их еще появится в ближайшее время. Тимур высказал смелое предположение, что в итоге оцифровке подвергнется весь мир целиком, и планета наполнится бессмертными, но я отчего-то не верил в эту гипотезу, хотя старался не комментировать ее лишний раз.

Реакция правительства на происходящее была оперативной - уже на следующий после моей инициации день было объявлено, что все Игроки без исключения обязаны в течение одной недели с момента опубликования новости появиться в ближайшем пункте регистрации для прохождения соответствующей процедуры. Видимо, руководствовались соображениями по типу: если революцию нельзя остановить, то ее нужно возглавить.

Америка, Китай, Россия, страны бывшего СНГ, Южная Америка - лидеры всех стран, чье слово имело хоть какой-то вес, сделали абсолютно одинаковые заявления - будто текст им составлял один и тот же спичрайтер, но с учетом ментальных особенностей каждой нации. Оно было коротким, но достаточно емким. Гласом власть имущих в России оказался председатель Госдумы - он читал текст меньше трех минут, делая особые акценты на гарантируемой Игрокам безопасности и их обязанности неукоснительного и четкого следования полученным инструкциям. Неосведомленному человеку вполне могло показаться, что наши законотворцы заняты не тем, чем должны заниматься - какие, к черту игры? Какие игроки? Неужели профессиональных киберспортсменов теперь ставят на какой-то специальный киберучет? Однако неосведомленных оставалось все меньше - заявление начали крутить по ТВ и радио ровно в шесть утра и продолжали делать это в начале каждого часа. Такое даже слепой при всем желании не пропустит!

Пугающая картинка, особенно учитывая тот факт, что в интернете начало появляться все больше видеороликов с примерами отнюдь не мирного применения сверхспособностей, тут же набирающих бешеное количество просмотров...и так же быстро пропадающие с ресурсов видеохостингов. Неадекватов среди Игроков было подозрительно много, что настраивало на определенные мысли об алгоритме, который Игра использовала для выбора своих адептов. Вместе с этим, найти на федеральных каналах хоть какую-то серьезную и тем более полезную информацию о происходящем было невозможно. В эфире крутили привычные обывателю сериалы, развлекательные шоу и вездесущую рекламу. Даже в новостях инцидентам, связанным с Игрой, уделили лишь несколько невнятных сюжетов, из которых нельзя было сделать однозначных выводов о происходящем.

На Игровом форуме появились первые новости о

воскрешении - байка с бессмертием оказалась правдой. Умерший просыпался на каменном ложе, и мог преспокойно продолжать заниматься своими делами. Игре требовалось ровно 5 с половиной часов для воскрешения - почему именно столько, никто не знал.

Там же я с удивлением выяснил, что Привратник был индивидуален, как и круг возрождения со стартовой локацией. У кого-то это была большая поляна, окруженная непролазной чащей, с летающим над ней говорящим мудрым вороном, у кого-то - комнатой в шикарном дворце с величественным видом из окна и личным слугой...а у кого-то - тесной кельей и чопорным стариком, из которого каждое слово приходилось вытягивать клещами. Люди куда умнее меня пытались разобраться, в чем тут дело - чат пестрел любопытными ветками диалогов на вышеупомянутую тему, однако я не особо в них вникал, отложив теоретические вопросы на потом.

Форум, кстати, подвергся апгрейду - разделился на несколько разделов и приобрел контекстный поиск, который оказался весьма полезным. Я еще в первый день разобрался с тем, как работает мой собственный интерфейс: в этом мне помог скопированный у неизвестного чеха навык 'самоанализа', за что ему огромное спасибо! На первом уровне 'самоанализа' я мог исследовать собственные игровые характеристики, скиллы и умения, получая детальную информацию о принципах их работы. На втором уровне я научился минимально управлять ими: выделять иконку умения взглядом, как прежде, стало лишним - теперь оно активировалось легким мысленным усилием. Но самое вкусное появилось на третьем уровне: я получил возможность создавать скрипты, позволяющие активировать те умения, которым не требовались особые условия для использования, автоматически!

Таковыми оказались 'оценка', действующая подобно своему игровому аналогу из любой другой игры, и 'параллельное мышление', которое было необходимо для корректной работы 'оценки' в фоновом режиме.

Кстати - во время своих экспериментов я умудрился поднять интеллект на два пункта и выяснил кучу любопытных деталей о строении Игры и некоторых ее правилах. Но об этом после.

В русскоговорящем сегменте игрового форума сообщения о купле-продаже навыков, информации и игровых предметов начали появляться с невероятной скоростью - недоверие к происходящему и первая эйфория после обретения магических умений у многих прошла, и на первый план вышел здравый смысл. На второй день после появления Игры форум пестрел

десятками объявлений о создании кланов, и некоторые выглядели весьма внушительно, если говорить о предлагаемых деньгах. Такса могла довольно сильно различаться, однако я заметил, что суммы увеличивались: если еще вчера Э.В.М. предлагал мне 10к евро, то сейчас я мог рассчитывать на 17-20к. Ценность Игроков росла, даже несмотря на то, с какой скоростью появлялись новые - никакой инфляции! Если учесть, что количество постов на форуме от меня можно было пересчитать по пальцам одной руки - рекрутеры знали свое дело. Были и такие персонажи, за наем которых предлагали более 150 тысяч - это были активные, адекватно мыслящие персонажи с уровнями от 5 и выше. С такими связывались через электронную почту - и они тут же пропадали с форумов, как тот же самый Зевс. Сумасшедшие деньги!

Второй день я исследовал келью, общался с обитающим в ней стариком и читал форум, а Тимур активно серфил интернет, иногда узнавая оттуда такие детали, которые я не мог заметить на форуме. Примерно в таком ключе и проходило следующее утро и первая половина дня: мы рыли информацию. Жесткий диск компьютера был доверху забит фото и видео с участием Игроков. На мой вопрос:

- На кой черт? - Тимур немногословно отвечал:

- Пригодится!

В данный момент он был занят выдумыванием квестов для меня: сидел на кухне, поглощая бутерброды с чаем в огромных количествах, и жаловался на несправедливость жизни, сделавшей его не всемогущим Игроком, а беспомощным неписем.

Я его не особо слушал: в сети появились первые снимки Пункта Регистрации Игроков нашего города, сокращенно - ПРИ. На форуме такие места уже красноречиво обозвали 'приемниками', и им, ровно как и взаимодействию с властями, уделялось все больше внимания - люди пытались понять, как можно жить со способностями, которыми их наделила Игра.

В отличие от Московских, которые выглядели весьма внушительно даже будучи созданными на скорую руку, наш приемник был обыкновенным ларьком из тех, в которых продается всякая канцелярская мелочь. Внутри сидел протокольного вида человек из органов с ноутбуком, и с нетерпением ожидал гостей. Картину дополняли две полицейских машины и вооруженная автоматами охрана, скрывающая лица за балаклавами в количестве пяти мордоворотов, чей угрожающий вид отбивал всякое желание идти на контакт. Сбоку виднелся микроавтобус местного телевидения - репортеры ловили возможных добровольцев. Вокруг стояла толпа зевак: кто-то

пришел в надежде поглазеть на настоящих магов, кто-то имел какие-то свои, отличные от других цели.

- Дэн, ты тут? - раздался с кухни голос друга.

- Уже пол часа как тут. Сижу в интернете, смотрю новости.

Тимур зашел в комнату, вытирая руки о полотенце:

- Я думал, ты снова у себя завис - не отвечаешь. Что-то узнал? - он заглянул мне через плечо.

Я периодически ходил на игровой форум - постоянно обновляемый ресурс был настоящем кладезем ценной информации, которую было невозможно найти в открытых источниках: главное внимательно читать каждый пост, собирая неочевидные факты в единую, цельную картину. 'Концентрация' и 'параллельное мышление' здорово помогали в этом деле. Тогда же я обнаружил, что активация более чем трех навыков единовременно практически сразу приводит к довольно сильной головной боли, так что старался не злоупотреблять подобным.

- Есть немного. Начну с простого: открыто несколько новых профессий. Информации по ним пока маловато, народ скрывает свои достижения. Про ПРИемники ты уже знаешь - у нас в городе один сегодня открыли, вот свежая фотка. - я открыл свернутую вкладку, демонстрируя другу нелепый ларек. Тот оценил масштаб:

- Я уже видел. Серьезно работают, даже ржавчины не видно. Кто-то из наших уже сдался?

Я пожал плечами:

- В новостях говорят, что народ идет - но на игровом форуме об этом совсем мало инфы, сам понимаешь - мало желающих рисковать. Те, кто все же пошел на контакт, пока не отписались о результатах, так что ждем. Но это у нас - в России. Англичане с охотой идут регистрироваться, французы тоже - менталитет другой, как ни крути. В Америке фифти-фифти. А вот наш брат в своем большинстве подозрительный, и сидит тише воды, ниже травы. Ну, кроме тех, кто спалился по дурости - их в первый же день забрили.

- Идиоты. - ожидаемый комментарий от Тимура. Несмотря на помятый вид и синяки под глазами, он держался бодрячком, работая без перерывов, и, если честно, я даже не знаю, что бы делал без его помощи.

- Кстати - я пошарил по форуму, и набрел на кое-что интересное. Помнишь, ты говорил, что вскоре начнут появляться игровые персонажи? Так вот - это происходит. Информации мало, но ее хватает, чтобы сделать соответствующие выводы.

Тимур довольно ухмыльнулся:

- Выходит я был прав, и понемногу начинают появляться

неписи. Думаю, через несколько дней народ поймет, как пользоваться новыми способностями, и за такими как я начнется настоящая охота - но уже со стороны Игроков. Дэн, мне кажется, я понял, как правильно давать квесты. Точнее не как давать - это я и так почти сразу понял - а как делать их круче!

Я заинтересованно повернулся к нему. Приятель мог буквально на ходу генерировать самые разные задания, чем и занимался - но все еще был недоволен собой. Опыта за них давали не так уж и много, а награда в виде редкого предмета так и осталась в единственном экземпляре, так что я даже второй уровень не поднял. Тимур загорелся желанием снабдить меня игровым предметом - просто, чтобы поглядеть, на что таковой способен. Но все попытки создать соответствующий квест кончались провалом - Игра не желала сотрудничать.

- Короче, слушай! Я заметил, что первым делом Игроку для изучения доступны простые навыки, без особых спецэффектов. Зато на уровнях после пятого можно изучать умения поинтересней - как у того Маньяка, про которого ты рассказывал - Муэрте. Последнее, что он открыл - это ж вообще бомба!

Я дернул подбородком:

- Ну и что? Во всех играх так - сначала учишь простые скиллы, потом сложнее. Уверен - дальше будут еще круче...

Тимур замотал головой:

- Нет, ты совсем не туда думаешь! Это же не простая компьютерная игра, тут по любому есть свои нюансы. Я вспомнил, что стал игровым персом не просто так, потом вспомнил, что ты рассказывал мне о тренировках навыков - помнишь? Типа нужно юзать предметы с игровыми атрибутами, чтобы кач шел быстрее...

Я кивнул, все еще не понимая, куда он клонит.

- Потом вспомнил, что мой первый квест касался исключительно Игры, и это натолкнуло меня на мысль: чем больше Игры втянуто в квест, тем вероятнее будет его реализация! И тем больше выхлоп! По сути, тренировка с игровыми предметами - тот же квест, только без...выдачи самого квеста, понимаешь?

Теперь я понял, что он имеет ввиду:

- Ааа, ну так это и ежу понятно было. Ты к чему клонишь-то?

- А вот к чему: степень вовлеченности в Игру! Чем она выше...ну, или глубже, не важно - тем более крутые навыки Игрок может выучить. И тем более крутые квесты можно выдавать. Это типа как...совмещение двух реальностей. Чем больше Игровой реальности присутствует, тем больше спецэффектов!

Я задумчиво кивнул - выглядело довольно интересно и

правдоподобно. С этой точки зрения я на Игру еще не смотрел.

- Короче, кто сейчас максимально связан с Игрой? Игроки! Значит и самые диффузные квесты тоже связаны с ними...

- Кто-кто? Какие квесты?

Друг демонстративно грустно вздохнул:

- Диффузные - какие же еще! Физика, пятый класс: диффузия - это проникновение молекул одного вещества в другое. Например, когда сахар попадает в чай - это диффузия. В нашем случае Игра попадает в людей, создавая Игроков. А что это значит? - он замолчал, предлагая мне продолжить.

- Игроки - это чай, а Игра - сахар! Иди к черту, умник - я уже понял, что в задроте концентрация Игры будет больше, чем в нубе. Это, в принципе, было понятно и так... Говори уже, что в итоге придумал?

- А в итоге, сейчас нужно создавать квесты, в которых задействовано максимум Игры. За них и опыта будет больше капать, и предмет хороший можно отхватить! И в качестве пассивки - Игра гарантированно засчитает квест!

- Ты поэтому другими Игроками так интересуешься? Пытаешься выдумать жирный квест?

Тимур довольно кивнул:

- Если я прав, тогда мы тебя так поднимем в уровнях - только держись! Будешь в топе!

- Было бы славно...

- Есть у меня по этому поводу несколько интересных мыслей, но пока что сыроватые, и их нужно доработать. У тебя по новостям все?

- Так, дай подумать... Про разных Привратников ты знаешь, про игровых персонажей и новые профы - тоже знаешь. О - про воскрешение расскажу! Игроки на самом деле могут воскрешаться. Тот Берсерк-самоубийца, который открыл четвертую профу, уже воскрес, и сразу поделился радостью на форуме. Он, кстати, поляк - курва мать через каждое слово мелькает.

- В бессмертие я и без поляков сразу поверил, не такая уж это и новость. Кстати, не факт, что он на самом деле из Польши - может, просто хочет показать себя поляком, - недоверчиво предположил приятель.

- Может и так, мне-то какая разница? - я пожал плечами. Друг из всего хотел извлечь выгоду - это было здорово, но отвлекало от главного.

- Действительно, пока что нам с этого никакой пользы. Короче, давай тогда насчет квестов решим: в идеале мне нужен Игрок высокого уровня, а лучше - несколько. Если я буду давать

задания, связанные с такими персонажами, то и опыта ты должен получать больше...но это в идеале - где же мы сейчас найдем Игроков?

Я разочарованно закивал, признавая тупик, но Тимур не закончил. Покачав указательным пальцем перед моим носом, он добавил:

- Однако то, что их нет рядом, не значит, что их вообще нет! Злой, я хочу, чтобы ты тщательно изучал всю информацию о Игроках с высокими уровнями, полученную как из общедоступных источников, так и с игрового форума. Их профессии, ники, умения - важной может оказаться любая мелочь! Так же я хочу, чтобы ты сопоставлял собранные данные между собой и делал разные предположения на их основе.

- Какие предположения?

Приятель поморщился, и спустя несколько долгих секунд ответил:

- Дэн, ты в последнее время какой-то, мягко говоря, рассеянный. Я понимаю, эта Игра кого угодно из колеи выбьет, но ты слишком надолго застрял в нирване. Уже второй день пошел, Хьюстон! Земля на связи! Пора уже действовать! У меня складывается ощущение, если бы не я - ты бы так и сидел у портала, пытаясь сообразить - что это за дрянь висит посреди комнаты?

Я хотел было возмутиться, но прикусил язык: последние два дня действительно прошли, будто во сне - будем объективными. Пускай я не являюсь фанатом той фантастики, которую мой друг так любит читать, и не был психологически готов к подобным переменам в моей жизни - но время-то идет! Уже ничего не изменишь и нужно двигаться дальше.

- Ты прав. Извини. Сам не знаю, что со мной творится...

Тимур ободряюще похлопал меня по плечу:

- Кто знает, может этому есть простое объяснение? Может, это Игра так действует на мозги своих адептов? А может, дело в том, что у тебя такой низкий интеллект... - он ухмыльнулся, показывая, что это всего лишь шутка. Я хмуро посмотрел на него:

- Не смешно, ведь это может оказаться правдой. Я на самом деле чувствую себя тормозящим последние два дня. Но Привратник сказал, что Игра не может ошибаться...

- Советую посоветоваться с ним на досуге - может, найдешь инфу о подобных случаях?

Я дернул головой: признавать свою ущербность очень не хотелось, хотя совет дельный - в последнее время старик все реже отвечает на вопросы своим фирменным: 'у меня нет информации об этом'. Общая база знаний расширяется не по дням...

- Схожу как-нибудь. Кстати, чтобы ты знал: твой квест не прошел.

Приятель кивнул, чем смог меня удивить:

- Знаю. Я еще не закончил с ним: нужно сформулировать более конкретные запросы и...

- Стой, а откуда ты знаешь, что не получилось?

Тимур задумчиво посмотрел на меня:

- Я чувствую это. Как будто обещание...некий договор, за исполнением которого присматривают высшие силы. Я думал, у тебя такая же фигня.

Я пожал плечами:

- Нет, у меня просто выскакивает окно с описанием квеста, как во всех играх.

Толстяка мой ответ не сильно удивил:

- Ну, видимо у Игры на тебя больше рычагов воздействия, а мне остается старая добрая интуиция! Короче - я чувствую, когда все тип-топ, а сейчас этого не было. Узнать бы наверняка - чего же не хватает? Понимаешь, несмотря на свою продвинутость, Игра довольно глупая - ей нужно все объяснять, как ребенку.

Друг уселся на кровать, аккуратно отодвинув ногой коробку с котенком, которого он притащил позавчера: тот уже позавтракал и теперь дрых на спине, раскинув лапы в стороны, будто загорая на пляже. После некоторых размышлений я решил оставить живность себе - авось питомца заведу.

- Дэн, раз уж ты Исследователь, то и квесты нужно выдавать соответствующие. Одним только чтением книг много опыта не набьешь, это мы еще в первый день выяснили, когда в библиотеку сходили.

Я кивнул, соглашаясь - самый простой путь развития ожидаемо оказался самым долгим:

- Ты же говорил, что у тебя есть идеи?

- Есть, куда же без них, но...что-то не получается. Раздавать простые квесты я могу направо и налево, хоть сейчас - сколько угодно! Но это не выход.

Я тут же возмутился:

- Ты за два дня мне только пару десятков квестов дал! Я даже третий уровень поднять не смог!

Друг задумчиво почесал подбородок:

- Между сотней глупых заданий с суммарной наградой в виде тысячи опыта и одним хорошим квестом с игровым предметом-призом, я выбираю второе! И тебе советую!

Ничего не оставалось, кроме как скорбно вздохнуть - приятель был прав.

Внезапно раздавшаяся трель заставила нас отвлечься от

раздумий - кто-то стоял за входной дверью. Тимур взглянул на меня, не скрывая удивления на лице:

- Ты кого-то ждешь?

Нет, я никого не ждал. Сказать я ничего не успел - неизвестный вновь напомнил о себе настойчивым чириканьем, и, судя по его длительности, уходить не собирался. Я покачал головой:

- Никого не жду, ты что - с ума сошел? Разве что это охотники за Игроками.

Приятель нервно сглотнул, встав с кровати:

- Будем действовать по первому плану?

Я уставился в стену: план, о котором упомянул друг, пришел нам в голову еще вчера и предусматривал полное сотрудничество с властями. Поход в приемник, регистрация, постановка на учет в органах и все такое. На первый взгляд он выглядел довольно глупо - отправиться добровольно в пасть хищника, что может быть хуже? Однако такое развитие событий сможет избавить меня от множества проблем, ведь вечно скрывать свою принадлежность к Игре я не смогу.

Да какое там вечно - моя анонимность может исчезнуть через несколько минут! Но как же не хотелось становиться рабом системы! Меня же не отпустят, когда подтвердится моя принадлежность к Игрокам! А это практически стопроцентная гарантия отсутствия личной свободы! Стоит ли избавление от головной боли таких жертв?

Был еще второй план, над которым мы думали немногим дольше, чем над первым и предусматривающий лишь одно действие - бежать. Скрываться от властей в ожидании возможного улучшения текущей ситуации. Этот вариант имел большую гибкость - я мог, например, вступить в один из тех кланов, что предложили мне работу. Возможно, покровительство серьезных Игроков сможет защитить меня от государственной машины. Но был один минус - портал вот он. Без него я теряю солидную часть собственных сил. Более того, отсутствие свободного к нему доступа грозит мне смертью - я помнил истории Привратника о впавших в кому Игроках, решивших поднять сразу несколько уровней за раз. Ну и выбор...

- Пойду посмотрю - кого черти принесли. Может, это вообще не по теме.

Я решительно шагнул к двери и прильнул к глазку, затаив дыхание. Рыбий глаз показал мне двух помятого вида мужиков в серых спецовках. Один из них стоял спиной ко мне, пытаясь дозвониться в квартиру напротив. На широкой спине красовалась яркая надпись 'Краснодаргоргаз'. Лицо того, что трезвонил в мою

дверь, выражало непередаваемую скуку. Газовщики?

Как же не вовремя! Не ожидал от нашей неповоротливой бюрократической машины такой быстрой реакции! А ведь Тимур прогнозировал такое развитие событий: походы по домам и квартирам под выдуманными предлогами с целью выявления Игроков. Правда, он считал, что это начнется только после истечения озвученного по ТВ недельного срока. Расслабила нас эта информация, ох расслабила! Что же делать?!

Пока я разглядывал непонятных газовщиков, соседская дверь открылась, и в проеме показался хозяин, чьего имени я не знал за ненадобностью - квартиру я снимал всего несколько месяцев, и ни с кем из соседей не знакомился - да и не горел желанием, если честно. Воцарилась тишина, когда палец соскользнул с кнопки звонка, и я услышал, как мнимые техники, представившись сотрудниками соответствующей службы, требуют пустить их в квартиру для проверки газового оборудования. Мужик отчего-то воспротивился, но не тут-то было - эти двое были не вампирами, которым требуется приглашение: не обращая особого внимания на его возмущенные возгласы, они зашли в чужую квартиру, мягко, но настойчиво оттерев хозяина в сторону. Тот поспешил за ними, оставив двери открытыми - видимо, в надежде поскорее прогнать наглецов. Я отшатнулся от глазка:

- Два мужика из горгаза только что вломились к соседу. Следующим буду я.

Тимур, внимательно прислушивающийся к происходящему снаружи, пробормотал:

- Бежать - не выход, а идти сдаваться - вообще зашквар. Дэн, я даже не знаю...

Драгоценные секунды безвозвратно утекали одна за одной, пока суматошно мятущееся сознание дергалось в поисках выхода, которого просто не существовало. А может это настоящие газовщики? Ага, как же, держи карман шире! Оба - спортивного телосложения, широкоплечие, коротко стриженые.

'изучен навык ???'

'навык ??? 1 ур'

Это еще что за заявочки?! Я только что выучил новый навык, хотя даже не думал об этом! Никаких изменения в окружении, ровно как и в себе, я не заметил - совсем никаких подсказок, чем может оказаться безымянный навык!

- Потом, все потом... - мысленной командой я стер назойливую надпись, и оглянулся на приятеля, чей совет мне был ох как нужен. Но тот в ответ пожал плечами:

- Думаю, надо валить отсюда - так ты выиграешь себе хоть

немного времени!

Однако мы слишком долго мялись: на лестничной площадке раздался шум. Я прильнул к глазку, чертыхнувшись про себя: непрошенные гости покидали квартиру соседа, причем возмущались громче самого хозяина:

- Значит утечка не у вас! Радовался надо, а вы матюкаетесь на весь дом - что соседи подумают? Сейчас мы пройдемся по остальным квартирам, выясним, у кого проблемы - и все! Не шумите! - усмехнувшись, техник повернулся к моей двери, и ткнул пальцем в звонок. Его напарник покачал головой, проводив громко хлопнувшего дверью соседа удивленным взглядом:

- Дикий какой-то! Сопротивлялся так, как будто в ванной эту штуку прятал!

Дальнейшие слова заглушило громкое чириканье птичек. Ненавижу свой звонок...

- Открывайте, это Краснодаргоргаз! У вас утечка газа!

Второй похлопал крикуна по плечу, отвлекая того от попыток вторгнуться в мое жилище:

- Да нет там никого, не видишь что ли? У нас еще три дома, не будешь же ты у каждой квартиры торчать по пол часа? Опечатай ее, и идем дальше...если что - сообщим в приемник, пускай сами разбираются. На крайняк завтра еще раз зайдем.

Звонарь с сомнением покачал головой:

- Мне показалось, что я слышал там кого-то...

- Но сейчас же тишина? - резонно возразил ему напарник, и начал подниматься на следующий, четвертый этаж:

- Короче, я наверх, а ты стой тут хоть до второго пришествия.

Бросив подозрительный взгляд на не подающую признаков жизни дверь, мужик сплюнул, и пошел за своим коллегой. Я неподвижно стоял у двери, затаив дыхание, пока не услышал глухой стук сверху - ушли. Если повезет - до завтра. По спине пробежала капля пота.

- Все слышал? - спросил я у Тимура. Тот сосредоточенно кивнул:

- Игроков ищут, теперь это известно наверняка. Правда, без поддержки полиции, как я представлял, что странно. Но в любом случае - нужно валить... - Тимур резко замолчал, оглянувшись на дверь спальни, посреди которой висел портал:

- Слышал я, что в каждой бочке меда должна быть ложка дегтя, но это не ложка - это целое ведро... Игра подарила всем своим адептам потрясающие возможности, но при этом так жестко привязала их к порталам, что хуже не придумаешь. Как прикажешь реализовываться, не отходя при этом от Привратника? Идиотизм... - он повернулся ко мне, неожиданно

воодушевившись:

- Слушай, ты говоришь, что форум приспособился к желаниям Игроков, и стал намного удобнее? Может ли быть такое, что с порталами может произойти такая же штука? Вдруг их вскоре можно будет перетаскивать за собой?

Я с сомнением пожал плечами:

- Не думаю. И ты бы говорил чуть потише - сексоты еще бродят по дому, вдруг услышат...

Нервы, изрядно расшатанные за последнее время, не позволяли думать о чем-то конструктивном. Так здорово фантазировать, представляя себя на месте очередного киногероя: прикидывать, как поступил бы сам, окажись на его месте... Практика показала, что в реальности никакого героя из меня не получится. С необыкновенной четкостью я вдруг осознал, что дело не в низком интеллекте, и не в том, что Игра как-то влияет на мое сознание. Просто я оказался не готов к той ответственности, что упала на мои плечи вместе с порталом, Привратником, бессмертием и прочими невероятными штуками. Я так привык к своей прошлой жизни - размеренной, ни к чему не обязывающей жизни простого парня, в которой я был сам себе хозяином - что ухватился за оную обеими руками, вцепился мертвой хваткой, не позволяя бурному течению перемен подхватить меня и унести в другое, непонятное и неизвестное будущее. И если я не смогу что-то в себе изменить, тогда либо навсегда останусь таким вот цепляющимся, либо меня все-таки вырвет из тихой гавани, и я утону, попав в водоворот. Пускай я стал Игроком, но только номинально, как говорят - 'на бумаге'.

Воздух с шипением вышел из моих легких, будто из сдувающегося шарика, а сам я без сил опустился на половик, проехавшись спиной по стене. Теперь апатия должна сменить страх...

- Тимур, я схожу к Привратнику, узнаю про...наши дела. - мне просто нужно перестроиться.

Друг взволнованно присел рядом, взяв меня за плечо:

- Дэн, с тобой все нормально?

- Конечно все нормально! - демонстративно бодро вскочив на ноги, заставив приятеля отскочить, я пошел к порталу:

- Спрошу у него по поводу твоего квеста...заодно и по поводу себя спрошу.

***

- С возвращением, Злой. Что привело вас ко мне на этот раз?

Я бросил взгляд на участливого старика, кисло

усмехнувшись:

- Хватит 'выкать', давай перейдем на 'ты', а то я себя неудобно чувствую.

Дед степенно кивнул:

- Как тебе будет угодно.

На этом наш диалог остановился - проигнорировав вопрос Советника, я тяжело уселся на жесткую кровать и с силой потер лицо ладонями. Давно понятно, что происходящее со мной - не сон, а реальность. Но где-то на краю сознания висел червячок сомнения, ожидающий, когда этот сон закончится. Однако это был не сон...

- Привратник, а как тебя по имени звать? Оно у тебя вообще есть - имя-то?

Спрашивал я без особого интереса, просто для того, чтобы нарушить зависшее в воздухе неловкое молчание. Хотя понимает ли мой собеседник, что это значит? Вообще - человек ли он?

- Мое имя - это мое призвание. Я - Привратник. В первую очередь я являюсь твоим наставником, и если тебе понадобится совет, касающийся Игровой реальности - я постараюсь тебе дать его. К моему величайшему сожалению, внешний мир недоступен для моего восприятия, и о событиях, происходящих там, я могу узнавать только от тебя и других Игроков - через их хранителей. Соответственно и советов о нем от меня можно не ожидать.

- А почему доступа нет? Игра вообще - умная, или просто нечто вроде огромного всемирного суперкомпьютера? Почему она запретила такому полезному тебе появляться в реальном мире? Что в этом плохого? Вышел бы, порешал все проблемы...

Старик скорбно поджал губы:

- Пока что это невозможно. Я принадлежу другой реальности, и не соответствую фундаментальным законам твоего мира.

Я оживился:

- Ты сказал 'пока что'? Хочешь сказать, что в будущем сможешь выйти отсюда? - я обвел рукой темно-серые стены.

- Это зависит от многих факторов, в том числе и от тебя. - привратник поднял руку в ответ на невысказанный вопрос:

- Позволь, я объясню. Игра - это местное, локальное название той...сущности, что изменяет мир. Ее нельзя назвать живой, но и неживой она не является. Она - это сложный комплекс надприродных законов, имеющих первостепенное, приоритетное значение. Их появление - не случайность... Правда, я и подумать не мог о настолько странной их интерпретации... - дед несколько раз задумчиво погладил длинную бороду:

- Давай я все же буду называть их Игрой - чтобы избежать путаницы. Итак, я принадлежу этим законам, ибо я являюсь их

частью, и не соответствую законам внешнего мира. Однако я связан с тобой, и чем больший уровень ты получишь, тем большими будут мои шансы на выход в реальность - пускай и не в полном объеме.

Я вспомнил размышления Тимура - старик только что повторил сказанное им - не слово в слово, но очень похоже:

- Взаимное проникновение двух реальностей друг в друга?

Привратник широко улыбнулся в ответ, демонстрируя белоснежные зубы:

- Истинно так! Ты все правильно понял, Злой!

- И на каком уровне ты сможешь выйти? И еще...у тебя 999 уровень - это максимальное значение? Насколько ты силен?

Этот вопрос заставил советника ненадолго задуматься:

- Видишь ли, Злой, я пока и сам не смог осознать весь спектр своих способностей, однако Привратники - одни из самых могущественных существ в Игре. Мы бессмертны... - я тут же заметил:

- Как и Игроки!

Снисходительно улыбнувшись, старик ответил:

- Не путай бессмертие и возможность воскрешения после смерти, Злой.

Я кивнул - действительно, это разные вещи.

- Что же касается уровня, после достижения которого я смогу покинуть обитель...сие мне неведомо. Знай, что уровень Игрока - это лишь средний, приблизительный показатель, и рассматривать его как единственно верную величину нельзя.

Ясно. Значит Хранитель - часть Игры. Тимур наверняка бы нашел простой и понятный пример, поясняющий его место во всей этой истории.

- Помнишь, ты говорил о вторжении темных сил, об испытаниях, которые с этим связаны и всем таком - это правда? Что за 'темные силы'?

Привратник вновь ненадолго застыл в раздумьях:

- Не имею ни малейшего понятия. Одно я знаю наверняка - они являются нарушителями фундаментальных законов. Именно поэтому Игра вмешалась, дав тем самым твоему миру шанс на спасение - но времени остается все меньше! - конец фразы он произнес нараспев, будто изрекая страшное пророчество.

- А Игроки выходит - спасители этого мира?

- Истинно так!

Я нахмурился:

- Если Игра такая крутая, почему она сама не разобралась с нарушителями? Для нее это должно быть раз плюнуть!

- Все просто, у нее нет своей воли. Она действует так, как

должно - ни больше и не меньше.

- Выходит я, как и тысячи других Игроков, получил свои способности, потому что так...должно было произойти? - я никогда не верил в судьбу, но звучит очень похоже. Но я ни капли не разочарован - идея о собственной избранности в мою голову даже не приходила.

- Можно сказать и так. - Привратник внимательно посмотрел на меня:

- Мне кажется, или ты чем-то расстроен? Я понимаю - такие новости непросто принять, но все же...

- Не в этом дело... Наступление темных сил - это грустная новость, но куда печальней осознавать, что я больше не владею своей жизнью. Видишь ли, люди из внешнего мира начали охотиться за Игроками, а мы пока слишком слабы, чтобы дать им должный отпор.

Хранитель несколько раз кивнул, сопровождая движения утвердительным мычанием:

- Я понимаю, о чем ты. Многие Игроки уже жаловались на давление, но хочу тебя уверить - это не будет долго продолжаться. Вскоре люди осознают, что лишь Игроки в состоянии защитить планету от темных сил, и тогда отношение к вам в корне изменится!

Я скрипнул зубами - эти 'темные силы' начинали меня сильно раздражать:

- Ты не можешь знать этого наверняка, это во-первых. А во-вторых... - я отвел взгляд в сторону, прервавшись. Мне было стыдно говорить Привратнику, что я пришел в келью не за новыми знаниями или умениями - а за поддержкой, которой мне так не хватало. Тимур сразу же вник в ситуацию, будто окунулся в родную стихию - по выражению глаз было видно - ему нравится происходящее. В отличие от меня.

- Во-вторых? - переспросил старик, и я зыркнул на него исподлобья:

- Во-вторых, у меня появился новый навык. Но у него нет названия - одни вопросы. Что это?

Старик сощурился, но не стал допытывать - в чем на самом деле состояло мое 'во-вторых':

- Новые умения появляются практически каждую минуту, но практически все - бесполезны. Возложи руки на Алтарь знаний, я помогу тебе опознать навык.

Покачнувшись вперед, я встал с кровати, и шагнул к Алтарю:

- Поделись со мной знанием...

Имя: Злой

Уровень: 2 (3964/5000)
Сила: 73
Интеллект: 89
Выносливость: 18
Свободных очков опыта: 3

Что-то резануло мой взгляд, и, взглянув на цифры внимательнее, я тут же заметил, что выносливость упала на три пункта. Памятуя, что этот показатель отвечает за бафф, я не особо испугался:

- У меня выносливость ниже стала, в чем дело?

Старик спокойно кивнул:

- Теперь понятно. Выносливость понадобилась для открытия нового навыка. Кстати, ты мог бы воспользоваться уже имеющимися у тебя навыками для того, чтобы самостоятельно понять, какие ответы скрывают за собой эти вопросы. Но вместо этого ты решил спросить меня. Что ж, я отвечу. - он прочистил горло:

- Выносливость со временем восстановится, не стоит волноваться. Что же касается нового навыка - он не нов. Есть Игроки, которые успели его открыть раньше тебя... - я перебил чересчур, на мой взгляд размеренную речь:

- Тогда почему у него нет названия?

- Потому что ты не дал его. - Привратник бросил на меня осуждающий взгляд, и назидательно поднял указательный палец:

- Умение извлекать информацию из совокупности незначительных фактов - вот в чем состоит суть Исследователя. У тебя есть все необходимые факты, и есть инструменты для работы с ними - но ты отчего-то не желаешь работать.

- Ты про 'самоанализ'? - я тут же активировал навык, указав мишенью безымянный навык. Честно говоря, я ожидал, что навык тут же опознается, но вместо этого передо мной выскочило окошко с информацией:

'навык '???' временно повышает скорость мышления'

Ну...в принципе понятно - навык был эдаким ментальным бустом, допингом для мозга. А названия нет, потому что я не дал его. Действительно, единственный навык, изученный мною самостоятельно - 'исследование', сперва точно так же не отображался. Однако, когда я подумал о том, что он должен называться 'исследование', он тут же получил название. Хмм...выходит в тот раз не система выдала мне его, а я сам? И как мне назвать новоприобретенный навык?

- Привратник, а названия у тех навыков, которые уже названы, можно менять?

- Нет, это невозможно, так что я призываю тебя воздержаться от неопределенных названий, дабы избежать путаницы в дальнейшем.

Понимающе кивнув, я уточнил:

- Ясно... А как этот навык называется у других Игроков?

Хранитель пожал плечами:

- Большинство назвало его 'ускорение' - из-за эффекта заторможенного времени при использовании. На мой взгляд, это не совсем точно отображает его суть, ведь навык не ускоряет Игрока, он лишь позволяет его мозгу совершать большее количество операций за единицу времени.

- Но если при этом время замедляется, то почему же не назвать его ускорением? По-моему неплохое название.

Старик пожал плечами:

- Неважно, как навык будет называться - его суть от этого не изменится. Названия нужны лишь для твоего удобства, именно поэтому каждый из Игроков дает свое собственное название навыкам - кроме подсмотренных, само собой. Я же говорю не о названии, а о верном понимании его сути - не путай.

Опять двадцать пять! Половины из сказанного не понял! 'Ускорение' - хорошее название, но я не хочу быть как все, поэтому назову навык 'Ускоренным мышлением'.

Ну-ка, глянем, что там у нас выходит:

'исследование 3'
'концентрация 3'
'параллельное мышление 2'
'жажда знаний 1'
'самоанализ 1'
'ускоренное мышление 1'

М-да, рост моих навыков практически остановился после памятного, и по большому счету бесполезного в практическом плане похода в библиотеку. Да - я узнал много нового о растениях, но применить эти знания было совершенно некуда. Да и желания особого не было. Несмотря на то, что я периодически активировал 'параллельное мышление', оно быстро слетало - игровые ограничения позволяли мне думать одновременно о двух вещах, но если в голову приходила посторонняя мысль, то действие навыка тут же прекращалось. А 'концентрация', которая могла бы воспрепятствовать этому, слетала при любых активных действиях, типа походу на кухню за стаканом минеральной воды.

Жажда знаний - это вообще что-то с чем-то: офигенная по факту вещь, применять которую часто не получалось, ибо я еще с пол часа после завершения работы данного умения не мог мыслить адекватно: мысль то и дело норовила вернуться к объекту исследования. Вот 'самоанализ' - отличная штука! Правда, качается отчего-то черепашьими темпами - за все время я не смог поднять его даже до второго уровня! А теперь еще и 'ускорение' появилось. Кстати, открыл я его именно тогда, когда думал об отсутствующем для раздумий времени, что интересно. Нужно будет испытать его.

Я снял руки с Алтаря, тяжело выдохнув - какой смысл во всем этом, если не сегодня-завтра за мной зайдут? 'У вас утечка газа, разрешите вломиться в квартиру?' Понятно, чем все это закончится... Я не верил в адекватную реакцию властей на Игроков. Да, пускай на словах все смотрится отлично - но как будет на самом деле? А Тимур только подогревал мое недоверие своей паранойей. Вдруг там на самом деле все не так плохо? Всех Игроков не закроешь - тем более нас становится все больше и больше. Что власть имущие предпримут, когда большинство станет частью Игры? О - интересный вопрос, кстати:

- Привратник, а ты не знаешь, сколько всего будет Игроков?

Тот кивнул:

- Точная цифра мне неизвестна, однако Игроки появляются все реже, что говорит о том, что пик позади. Если заданный темп не изменится, то последний Игрок появится завтра вечером, а их общее количество не превысит полумиллиона.

Значит, я был прав...никакого бессмертия для всех и каждого не будет. Это же обозначает, что количеством нам не взять, и моим рассуждениям - грош цена.

Черт. Черт, черт! Как же я не люблю такого вот зависшего состояния полной неопределенности! Что будет? Как это произойдет? Чего следует ожидать? Впереди пелена неизвестности, и развеять ее могут только активные действия. Я решительно выпрямился, убрав руки с Алтаря - если настала пора действовать, значит, нечего сидеть за хлипкими дверьми, дрожа от страха за свое будущее. В конце концов, Игрок я или нет? Бессмертный я или нет?

- Привратник, я кое-что решил для себя... - я оглянулся на кровать, играющую роль точки возрождения:

- Удачи мне, что ли?

***

Тимур воспринял новости о том, что я решил начать

активные действия с тщательно скрываемым восторгом в глазах - очевидно, его тяготило мое поведение в течение двух предыдущих дней, и его бы воля - я бы давно бегал по улицам, занимаясь черт знает чем. Однако давить на меня он разумно не хотел, дожидаясь, когда я сам созрею для решительных действий, за что ему огромное спасибо!

- И что ты решил делать? Я так понимаю, в приемник ты не пойдешь? Остается два очевидных варианта: вступать в клан или скрываться в бегах. Что ты выбрал? - он едва не прыгал на месте, сдерживая рвущийся изнутри восторг. Наблюдать за этим было довольно-таки забавно:

- Не суетись, дружище. Я пока не решил окончательно, в каком направлении конкретно пойду, но это должно решиться уже сегодня, до вечера. Мне надоело непрерывно дрожать в страхе быть пойманным, а завтра состоится повторный визит лжегазовщиков. К тому моменту я должен иметь под ногами хоть какую-то почву. Вот решил напоследок посоветоваться с тобой - кто, как не НПС сможет дать Игроку самый полезный совет?

Приятель замахнулся на меня, изображая оскорбленного до глубины души человека:

- Сам ты... Ладно, умник, давай думать. Для начала государство. В чем плюсы?

Я пожал плечами - ответа на этот вопрос у меня не было, впрочем, как и у Тимура:

- Понятно - плюсов нет. А минусы?

Тут я смог высказаться:

- Рабство... Думаю, это слово наиболее точно отражает мои ожидания от перспективы обращения в соответствующие органы. Одна идея на всех, никакой свободы, жесткая иерархия...

- Отсутствие возможности подняться. - тут же добавил до кучи Тимур:

- У них там уже выстроена своя система, которую никто не пожелает менять, так что...перспективы стать кем-то, кроме послушной собачки увы - нет. Ну, или она крайне мала.

Я побарабанил кончиками пальцев по столу - самые важные дела у нас решались на кухне:

- Согласен. Кроме минусов ничего нет - так что идти в приемник не будем.

- Не будем, - продублировал друг, - этот вариант отпадает. Думаем дальше. Кланы?

Я кивнул в ответ на его вопросительный взгляд: проторчав на игровом форуме достаточно времени, я собрал необходимый минимум информации:

- Кланов создано уже великое множество, однако

большинство из них или очевидные фэйки, непонятно для чего появившиеся в Игре, или пустышки. Если считать наши - то конкурентны только три клана. Название пока есть только у двух, но известны Игроки, к которым нужно обращаться по вопросам вступления: это Э.В.М. - клан 'X5-Group', это 123456789 - названия я так и не нашел нигде, и это Монарх - клан 'Империя'. Последний появился позже всех, однако бабки за вступление предлагает не меньшие, а в большинстве своем даже перебивает конкурентов. Ставит себя в противовес первым двум - ненавязчиво, но довольно заметно. Монарху я не верю, подозрительный какой-то.

- Ну и хрен с этим Монархом! - легко сделал вывод приятель. Я агакнул:

- Э.В.М. появился первым, и берет в клан всех без разбора, а цифры имеют небольшой набор требований - но ерундовых, скорее всего для вида сделанных, чтобы выглядеть солиднее икс пятых. По деньгам они стоят где-то рядом. Зевс, кстати, ушел к Э.В.М.

Тимур поморщился:

- Этот Зевс не показатель - он обычный Игрок, как и ты, просто немного... - он бросил на меня косой взгляд, - немного сообразительней. Так что рассматривать его в качестве какого-то плюса я бы не стал.

- Я и не рассматриваю - просто делюсь информацией.

- Ладно. Выходит, или иксы, или безымянный клан с нелепым лидером во главе.

- Он не обязательно клан лидер...

- Да пофиг - он говорит от лица всего клана и обещает солидные деньги. Кем бы он ни был, влияния у него хватает...но вот с фантазией проблемы... Впрочем, не у него одного! - Тимур снова поглядел на меня:

- Злой... Ну и ник. Из тебя Злой, как из меня балерина.

Я промолчал: друг был прав. Вывести меня из равновесия было довольно сложно, и агрессии я предпочитал мирные пути. Не одуванчик, конечно, но...

- Третий вариант, как я понял, мы отметаем?

- Ага. Времени остается все меньше.

- Ты что-то чувствуешь? - друг заинтересованно придвинулся ближе к столу.

- Это твоя привилегия - чувствовать. Я всего лишь хочу наконец сделать свой выбор.

- И какой он?

Я прикусил губу, пытаясь ответить. Как ни крути, но получается подбрасывание монетки - ни один из двух оставшихся кланов не имел определяющего преимущества. Может, и в самом деле стоит довериться судьбе?

- Монетка?

Тимур скептически поднял брови:

- Ты только недавно жаловался, что тебя лишили права выбора, и тут же предлагаешь подбросить монету? Хоть мы и знакомы больше десяти лет, но я тебя иногда не понимаю!

Пока друг возмущался моей непредсказуемостью, я выудил из кармана пятак, и несколько раз подбросил его на ладони:

- Во мне загадочным образом сплетено великое множество достоинств, странно, что ты до сих пор этого не заметил.

Монетка в очередной раз взлетела над моей ладонью, но я все никак не решался на решающий бросок. Ну, пускай орел будет к иксам, а решка - к цифрам...

'вы желаете открыть характеристику Удача?'

Да Нет

Монета скользнула между пальцев, когда перед глазами выскочило неожиданное сообщение, и покатилась под холодильник, позвякивая на стыках напольной плитки. Тимур проводил ее грустным взглядом:

- Сама судьба против того, чтобы ты спрашивал ее совета. Поздравляю, ты стал беднее на пять рублей.

Я усмехнулся - стоило проявить активность, как тут же Игра предложила неплохую характеристику:

- Утраченные деньги стоят открытой характеристики?

Друг не сразу сообразил, о чем я спрашиваю:

- Какой еще характеристики?

- Игра предложила мне открыть новую характеристику - Удачу!

Глаза сидящего напротив округлились от удивления:

- Чего? Новая характеристика? Удача? Охереть! Погоди - тебе дали удачу за простое подкидывание монеты? Это же одна из самых офигенных характеристик! Не слишком ли просто?

Значит, его паранойя никуда не девалась, а просто на время затаилась:

- Для Игры нет ничего сложного: она и воскрешать способна, а тут подумаешь - какая-то удача!

Друг подобрался, пытаясь сообразить, в чем может быть подвох:

- Погоди, не торопись. Удача в реальной жизни и в

компьютерной игре - это разные вещи. Неизвестно, как она будет работать с тобой. Вряд ли это будет большая вероятность крита, или, образно выражаясь, увеличенное количество золота в сундуках. Как думаешь?

Я легкомысленно пожал плечами:

- Удача - в любом случае удача. Тем более, если ты говоришь, что это одна из самых крутых характеристик. - не раздумывая более, я подтвердил выбор. Ничего не произошло - я не почувствовал никаких новых сил и не ощутил новых способностей... Ну-ка, проверим... Самоанализ, обращенный на новую строку в списке характеристик, несколько пояснил ситуацию:

'позволяет минимально влиять на реальность, искажая линии вероятностей в свою пользу'

Ого! Вот тебе и удача!

Я поспешил прочитать краткое описание характеристики Тимуру - оно произвело на него не меньшее впечатление:

- Получить такую имбу за подкидывание монеты - это даже не фича - это баг какой-то! Нет, ну серьезно!

Я довольно усмехнулся:

- Знай наших! Я теперь самый настоящий манипулятор реальностями! Как захочу - так и будет!

- Нужно проверить! - в глазах приятеля я заметил знакомый огонь.

- Как? Будем подкидывать кубик?

- Что угодно пойдет! Хоть та же монетка!

Я довольно кивнул, и полез в карман - тратить время на поиск игральных кубиков не хотелось.

- Погоди, Дэн! Погоди! Квест! - Тимур выставил перед собой ладонь, пальцами второй массируя сосредоточенно нахмуренный лоб:

- Значит так, Злой, слушай внимательно. Ты только что открыл характеристику, которой нужно научиться пользоваться. Проведи несколько экспериментов, связанных с ней, и выясни, до каких границ ее возможно использовать. А я тебе в этом помогу!

С небольшой задержкой выскочило окошко:

'изучите, как и в каких пределах возможно применение характеристики Удача'

- Есть квест!

- Сам знаю! Теперь можно начинать - я загадываю орла!

Я усмехнулся:

- Удача на моей стороне, непись! Выпадет решка!

Монета взлетела вверх...

Случалось ли вам испытывать неприятное ощущение, когда резко встаешь на ноги после долгого сидения, и перед глазами темнеет, а в ногах селится слабость? Примерно то же самое я ощутил, когда новая чудо-характеристика в один миг понизила показатель Выносливости до нуля. Сердце пропустило удар, когда монета стукнулась о столешницу. Как сквозь вату до меня донесся радостный возглас Тимура:

- Решка, Дэн! Решка! Эй, ты чего? Все нормально?

Мысли медленно, со скрипом ворочались в черепной коробке. Я ощутил, как что-то коснулось моего плеча, и поднял мутный взгляд. Рядом стоял расплывчатый силуэт - в глазах двоилось, и меня немного замутило.

- Дэн, что случилось? Что-то не так?

Я взмахнул рукой, призывая его замолчать - к счастью, мой жест был истолкован верно, и друг отошел в сторону. Через несколько секунд рядом с моей ладонью оказался стакан с минеральной водой из холодильника - то, что надо! Со второго раза обхватив стакан, я поднес его ко рту - ладонь дрожала от слабости, и часть воды оказалась на столе.

- Еще воды?

Я отрицательно качнул головой - пустая шкала выносливости начала заполняться, и ко мне вернулось прежнее состояние - о пережитом стрессе напоминала лишь взмокшая спина, одышка и пролитая вода. И голос, который прозвучал как-то хрипло:

- Дай мне еще секунду...

Самоанализ...

'позволяет минимально влиять на реальность, искажая линии вероятностей в свою пользу. Расходует Выносливость'

Расходует?! Да она ее не расходует, она сжирает ее в мгновение ока! Я был уверен на сто процентов, что выпавшая решка - это вовсе не заслуга Удачи, потому что выносливость закончилась раньше, чем монета коснулась поверхности стола! Мне просто повезло!

- Тимур, короче - все не так хорошо, как кажется. Удача тратит на активацию Выносливость, а ее хватает меньше, чем на секунду.

Взволнованный друг налил себе воды, и сел напротив:

- Я же говорил, что не может быть халявы! Хотя, это было понятно и так - изменять реальность, искажая будущее - это

серьезная хрень...

Возможно, моя первоначальная мысль о поднятии всего одной характеристики была верной? Если я буду получать по три очка характеристик за каждый уровень, то к десятому их у меня будет тридцать. Я более, чем удвою показатель Выносливости...и смогу держать Удачу дольше в два раза. К сотому уровню я накоплю 300 очков - а это уже не шутки! Хотя...поди еще накопи столько! И все это ради нескольких секунд? Да ну нафиг - не стоит оно того!

- Сколько у тебя сейчас Выносливости?

Я взглянул на собственные характеристики:

- Мало. Выносливость медленно восстанавливается, по единице в минуту примерно. Но тратится она с разной скоростью - когда я открывал 'ускорение', ее потратилось заметно меньше.

Тимур поморщился, будто съел лимон:

- Да, однозначно не имба. Нужно разбираться, стоит ли ее вкачивать - вдруг при высоких показателях расход Выносливости изменится в лучшую сторону? Было бы неплохо, согласись.

- Соглашусь. Но давай займемся этим позже - сейчас нужно делать выбор.

Процедура с подкидыванием монеты повторилась, и на сей раз выпал орел. Тимур поднял на меня глаза:

- Значит иксы. Прямо сейчас напишешь?

Я кивнул - раз уж вопрос решен, то тянуть нет смысла. Осталось решить несколько мелочей: создать почтовый ящик, с помощью которого будет осуществляться связь с потенциальным нанимателем, и обдумать условия вступления, некий райдер лист - будет глупо бездумно соглашаться на его любые предложения. Пара минут, и почтовый ящик создан. Теперь самое главное...

***

- С возвращением, Злой. Ты так быстро покинул меня в прошлый раз, что я даже не успел попрощаться. Надеюсь, ты смог разобраться с теми проблемами, о которых говорил - ведь именно они были причиной столь скорого твоего ухода?

Я утвердительно кивнул, шагнув к Алтарю знаний:

- Как раз сейчас займусь их решением. Заодно послушаю, что ты можешь рассказать об Удаче, и насколько хороша эта характеристика. Стоит ли выкладываться в ее развитие? Поделись со мной знанием!

Открыв главное меню, я довольно улыбнулся: Игра наконец-то реализовала возможность связываться Игрокам непосредственно друг с другом - значит, почтовый ящик уже не

нужен. Отличная новость!

- О, вижу, ты овладел одной из десяти скрытых характеристик! Внушает уважение, Злой! Удача - весьма полезная характеристика, и она доступна лишь тем Игрокам, которые смогли максимально погрузиться в игровую реальность. Отныне ты можешь влиять на реальность...

Я оторвал глаза от форума - разговор получался интересным, и ему стоило уделить самое пристальное внимание:

- Минимально влиять на реальность, - сделав акцент на первом слове, я продолжил:

- Можешь расшифровать, что это значит? Только прошу - давай без лишних слов, у меня не так много времени.

В ответ на мой несколько пренебрежительный тон старик поджал губы:

- Я говорю так, как должно говорить, и никаких лишних слов себе не позволяю! Так что будь добр...

Ну, никто и не ожидал, что витиеватый стиль речи Привратника можно легко изменить. Черт с ним:

- Прошу прощения, говори, как посчитаешь нужным - только давай в сокращенном варианте.

Возмущенно фыркнув напоследок, Советник удовлетворенно кивнул - моя покорность смогла его успокоить:

- Замечательно. Внемли же моей мудрости, Злой! Удача позволяет в некоторых рамках изменять окружающую тебя реальность путем ее искажения. Это значит, что ты не можешь создать что-то, но ты можешь изменить что-то. Имей ввиду - характеристика непростая и в некоторой степени даже опасная. Искажая реальность, ты нарушаешь правила своего родного мира, который сопротивляется подобному вмешательству. Поэтому, если удачи не хватило для выполнения задуманного - то тебя ждет равнозначный ответ. Приведу простой пример, чтобы ты понял: если удачи не хватит для нанесения врагу усиленного урона - значит, не нанесешь урона вообще, а то и по себе попадешь. Но, применять ее столь примитивно, в драке - это жуткое расточительство и большой, неоправданный риск.

Я позволил себе вмешаться в монолог:

- И как в таком случае следует использовать удачу?

Привратник ответил мне вопросом:

- Что ты знаешь о квантовом строении мира, Злой?

Я растерянно пожал плечами: какой, к черту, квантовый мир? Меня что, ждет экзамен по физике?

- Вижу, что немного... Значит, я не смогу тебе объяснить, как именно работает Удача. Но не волнуйся - тебе будет достаточно знать, что с помощью этой характеристики можно

манипулировать реальностью. Просто пожелай альтернативу существующему, и результат не замедлит себя показать!

Либо я понемногу привыкаю к мудрости Привратника, либо действительно смог глубже погрузиться в игровую реальность - на сей раз, я понял практически все, что сказал собеседник. Но мне нужно больше информации:

- Хорошо, это я понял. Но у меня указано, что Удача влияет на реальность минимально. Что это значит?

- Не думаю, что ты сможешь меня понять, даже если я постараюсь выражаться проще.

Отлично - я слишком туп!

- Ладно, тогда подождем с этим вопросом, но ответь на другой: Удача тратит мою Выносливость - и что в таком случае лучше качать? Первое или второе?

Этот вопрос заставил Советника крепко задуматься:

- Выносливость, говоришь. Да, теперь я вижу... Выносливость сочетает в себе как телесную силу, так и силу духа. Высокий показатель этой характеристики позволит крепче стоять на ногах, с легкостью выдерживая удары судьбы... Однако Удача является скрытой характеристикой, производной от спящего закона, что делает ее безусловным козырем. Тебя интересует, какой именно характеристике нужно уделить пристальное внимание для получения наибольшего эффекта квантового мира...извини - с прискорбием сообщаю, что у меня нет информации об этом. - старик сокрушенно покачал головой. Ишь ты, а мне втирает, что не смогу понять - да он и сам толком не знает, как оно работает!

- Жаль... Кстати - ты упомянул, что существует десять скрытых характеристик, и Удача - одна из них. Какие остальные? Это первый вопрос. И второй - почему удача не является навыком? Ведь очень похоже!

Брови старика поползли вверх:

- Как ты считаешь, почему скрытые характеристики носят такое примечательное название? Это будет ответом на твой первый вопрос. Насчет второго, который я на самом деле не ожидал услышать от тебя - все проще, чем кажется. Характеристики являются постоянными атрибутами Игрока, а навыки - активируемыми способностями. И это лишь самое очевидное различие между ними.

Я тут же сделал стойку:

- А пассивки? Они ведь тоже работают все время, как и характеристики?

- Однако они были не всегда - ты прибрел их на своем жизненном пути.

- Удачу я тоже приобрел!

- Нет - ты всего лишь нашел путь к ней. Будь уверен - Удача была, есть и будет вне зависимости от твоего желания...в отличие от алмазного аккаунта, или иных бонусов. Надеюсь, я ответил на твой второй вопрос?

- Ага, спасибо. - я отвернулся от Хранителя, пытаясь сформулировать новый вопрос. А пока напишу-ка Э.В.М.

'Хочу заявить о своем желании вступить в клан 'X5-Group'. Озвученные ранее условия меня устраивают, однако хотелось бы обладать более полной информацией: каковы цели клана, сколько в нем на данный момент состоит Игроков, что клан ожидает от меня, и что я могу ожидать от него?'

Ждать ответа немедленно было бы наивно - вряд ли Э.В.М. безвылазно сидит на форуме в ожидании сообщений, так что есть время поговорить с Привратником:

- Появились новые навыки для меня?

- Новые навыки, разумеется, появились - и немало. Однако практически все доступные для изучения представляют собой бесполезные для применения на практике. Кстати, хочу сообщить тебе, что создание собственных навыков, пускай и трудно применимых на практике, многие используют для получения опыта и прокачки уровней.

Я поморщился:

- Очередное заваривание чая и слежка за мухами? Нет, мне такого не надо.

Хранитель деликатно кашлянул:

- Я рассказал тебе об этом не просто так, Злой. Тебе следует уделять больше времени поднятию уровней - ты уже отстаешь от большинства Игроков по количеству набранного опыта.

- Скоро все изменится, так что не переживай. Я только что отправил сообщение лидеру одного из крупнейших кланов, в котором сообщил о своем желании вступить в его ряды. Когда это произойдет, я смогу больше не беспокоиться за свою безопасность - клан обещает заняться ее обеспечением. Надеюсь, будет что-то помимо этого... - последнюю фразу я пробормотал себе под нос, но Хранитель ее услышал:

- Злой, позволь мне спросить: вступление в какой именно клан должно все изменить?

Я отошел от ненужного пока Алтаря и уселся на кровать:

- Ты же говорил, что ничего не знаешь о внешнем мире? А, кажется, понял: клан - это часть Игры, поэтому ты в курсе!

- Нет, тут ты не прав. Подписывается множество договоров, заключается еще большее количество устных соглашений - об

этом мне стало известно от других Привратников, однако! - он поднял палец, акцентируя внимание на следующих словах:

- Однако ни один из созданных кланов, каким бы большим он ни был, пока что не смог стать частью Игры! От моих, гмм...коллег, я так же узнал, что требования для вступающих довольно жесткие, и они касаются не только полной деанонимизации, тщательного следования инструкциям, и прочих, легко прогнозируемых вопросов. Сейчас практически везде требуют подчинения не только от Игрока, но и от его Привратника, и чем клан могущественнее, тем жестче требования. Пока что это не значит ничего, однако стоит Игре просочиться в эти отношения - и Игрок станет практически рабом. Ведь если человек может просто не выполнить кое-какие свои обязательства, то Привратник сделать этого не сможет. Таковы игровые реалии - я не могу нарушить договор. У глав кланов может появиться мощный рычаг влияния на подчиненных им Игроков. Посему я настаиваю на том, чтобы при вступлении в клан ты уделил этому особое внимание, и не совершил роковой ошибки.

Ого, как все серьезно! Тимур, кстати, тоже упоминал о некоем 'договоре', который он чувствует при выдаче квестов. Вот черт - и тут придется выкручиваться! Однако не думаю, что даже крупный клан может позволить себе лишиться Игрока. Возьмут - никуда не денутся, а там посмотрим.

Кстати, может, стоит воспользоваться возможностью и распределить очки характеристик, полученные с новым уровнем? Заодно с Советником пообщаюсь на эту тему. Сказано - сделано! Ладони на Алтаре:

- Поделись со мной знанием! Какие характеристики посоветуешь качать первым делом?

Старик пригладил белоснежную бороду:

- Тебе, как Исследователю, очень важен Интеллект, и я бы советовал поднимать именно его. Обязательно нужно преодолеть порог в сто единиц - тогда тебе откроются недоступные сейчас навыки.

Согласен! Значит, все три очка - в интеллект!

Никаких заметных изменений после вложения я не ощутил, что несколько разочаровывало. Видимо, старик разглядел на моем лице что-то такое, и заметил:

- Игре нужно время, чтобы глубже проникнуть в тебя, не торопись. Через несколько часов, максимум - сутки, изменения станут частью тебя.

Это утешает.

- Слушай, а какие есть аккаунты, кроме Алмазного?

- Хмм... Алмазный, Золотой и Серебряный. Соответственно сто, пятьсот, и тысяча человек. Остальные Игроки не имеют особых бонусов.

- Значит Алмазный аккаунт является самым привилегированным. Он лучше Золотого, который, в свою очередь лучше Серебряного, который, само собой, лучше, чем остаться вообще без бонусов. Допустим, при получении нового уровня Игрок получает минимум 1 очно характеристик. Следовательно, Серебряный получит 2, Золотой - 3, а Алмазный - 4? - я внимательно посмотрел на старика, ожидая ответа.

- Нет, не так. Начал ты действительно верно - нельзя получить меньше, чем единицу. Я бы добавил, что можно получить больше, но не в этом суть. Очки характеристик рассчитываются индивидуально для каждого Игрока, тут нет линейной зависимости.

Ну, что-то такое я и ожидал услышать:

- А сколько можно максимум получить очков за уровень?

Старик довольно улыбнулся:

- Чем выше будет твой уровень, тем больше очков станут доступны для распределения. Игра не может дать Игроку количество выше того, которое он в состоянии освоить. Очевидно, что пока для тебя безопасный предел - это три. Чем сильнее ты будешь, Злой, тем большее количество очков откроется. Знай - уже сейчас есть Игроки, получающие двузначные числа за приобретение очередного уровня.

От таких слов я даже поперхнулся:

- Двузначные? Есть люди, которые могут безопасно поднимать характеристику на десять пунктов за раз?!

- С некоторыми нюансами - но да, так и есть. Ты сильно...

Я выставил перед собой ладони, остановив начинающийся монолог:

- Погоди-погоди! Ты пять минут назад сказал о том, что Удачу могут открыть лишь те Игроки, которые максимально погрузились в Игру. Однако сейчас я слышу, что я лох, и три очка, полученных на Алмазном аккаунте - это для меня манна небесная? А при этом есть Игроки, получающие за уровень десять очков! Где логика?!

Привратник пожевал губами, пережидая всплеск моего возмущения:

- Помнишь, мы говорили о том, почему Игра не может самостоятельно устранить проблему, которая стала причиной ее появления в твоем мире?

Я замер на несколько секунд, пытаясь вспомнить тот разговор:

- Ну, допустим. И что?

Старик заложил руки за спину и медленно прошел из одного конца кельи в другой, где развернулся на пятках и повторил маршрут в обратном направлении:

- Значит, не помнишь. Я объяснял тебе, что Игра - это сложный комплекс Законов, и она - к моему большому сожалению - не имеет собственной воли. Поэтому именно вы - люди, вольные существа, призваны встать на защиту вашего мира. Это во-первых. - он встал на месте и повел рукой в сторону:

- Теперь перейдем к твоему вопросу. Игра начисляет ровно столько очков опыта, сколько может выдержать тело и разум Игрока. Будь уверен - если бы ты смог перенести повышение Силы, Интеллекта или Выносливости сразу на...пусть на пять, на десять, да хоть на пятьдесят единиц - ты бы получил эту возможность. Однако сейчас такой возможности нет - если прикинуть, то ты принял Игру на...пожалуй, процентов на десять, не больше. Думаю, ты сам сможешь рассчитать то количество очков, которое смог бы получить в идеальных условиях. - старик замолчал, а я быстренько прикинул: если 3 это пять процентов, то сто процентов - это 30.

- Тридцать очков?! - в горле пересохло от такой перспективы. Привратник неопределенно пожал плечами:

- Это примерные подсчеты, точной цифры тебе никто не сможет дать. Однако не стоит забывать, что у тебя имеется пассивное достижение Алмазный аккаунт, которое увеличивает получаемые тобой при повышении уровня очки опыта втрое. Это значит, что одномоментно и безопасно ты можешь усвоить лишь треть очков опыта. Получается, для полного перехода на новый уровень тебе необходимо минимум трое суток. Как и другим Игрокам, владеющим Алмазным аккаунтом. Однако мы удаляемся от темы нашего разговора - Удача! Так вот - это не такая характеристика, как остальные, и их нельзя между собой сравнивать. В данный момент тебе доступен весь спектр возможностей, предоставляемых ею, в отличие от той же Силы, Ловкости и иже с ними. Другое дело - сможешь ли ты верно воспользоваться ею? - старик прочистил горло, взяв паузу:

- Если ты силен - ты сможешь поднять больший вес, если ты умен - то сможешь решить те задачи, которые другим не по плечу, но если ты удачлив... - он улыбнулся, прервав свои объяснения. Через несколько долгих секунд я не выдержал:

- Что? Что - если я удачлив?!

Ответ предварил глубокий, усталый выдох:

- Злой, если ты удачлив - то ты удачлив. И неважно, какая цифра стоит напротив данной характеристики, ведь стоит ее

задействовать - и мир повернется к тебе той стороной, которая нужна именно тебе.

Я сглотнул:

- Значит, по большому счету, Удачу можно и не качать?

- Позволь, я спрошу у тебя: а что произойдет, когда столкнутся две Удачи? Два противника, и у обоих есть доступ к скрытому навыку...что тогда? Кто победит в возможном противостоянии?

Я понимающе кивнул:

- При прочих равных условиях победит тот, у кого Удачи будет больше...

Советник удовлетворенно кивнул:

- Вот именно, Злой. Ты понял.

Ну и навык...сколько же с ним может быть головной боли!

- Сейчас я могу активировать Удачу лишь на пол секунды - чем это может помочь? Навык очень крутой - но я не вижу ему применения...

Привратник вновь пригладил бороду ладонью:

- Можешь поведать, как ты смог открыть и использовать Удачу? Возможно, я смогу дать тебе несколько советов?

Я кивнул и начал рассказывать о монете, о мгновенно упавшей до нуля Выносливости и прочих событиях, стараясь ничего не упустить. Собеседник внимательно выслушал мой короткий рассказ, задал несколько уточняющих вопросов, и вынес свой вердикт:

- Пользоваться Удачей так, как хочешь ты - невероятная глупость. Хотя я понимаю, что иначе и быть не могло - слишком необычная характеристика тебе досталась, да и способ получения...весьма оригинальный. Внемли же моей мудрости! - он снова перешел на напевный речитатив, в своей изысканной, и чего уж таить - идиотской манере, поясняя мне очевидные для него вещи.

Я выяснил, что Удачу можно - и нужно активировать только в решающие эпизоды - на примере с монетой это момент ее соприкосновения с поверхностью стола. Шансы на благоприятный исход в таком случае оказывались меньше, чем если бы я сопровождал ее Удачей постоянно - но расход Выносливости будет не такой большой. Экономия! Любопытно...

Очередная проверка с помощью 'самоанализа' подтвердила слова Привратника, и объяснила некоторые нюансы, оставшиеся для меня непонятными - все же учитель из моего личного непися аховый. Оказывается, Удача имела двойственную природу, сочетая в себе признаки как характеристики, так и умения. Ее можно было настраивать с помощью умения самоанализа, чем я

тут же и занялся.

Если бы не 'концентрация' вкупе с 'параллельным мышлением', боюсь, ничего бы не вышло. Однако, провозившись с десяток минут, я удовлетворенно открыл глаза: тонкие настойки требовали большого внимания, и я предпочитал заниматься этим с закрытыми глазами, ни на что не отвлекаясь.

Я постарался настроить характеристику таким образом, чтобы подброшенная в воздух пятирублевая монета падала орлом вверх. Активация умения при этом должна происходить автоматически, без моего сознательного участия, и выносливость не должна падать ниже единицы - в этом и состояла суть эксперимента. Уж не знаю, как это реализовывалось, но возможность такая была, а что из этого получится - проверю после на практике.

- Я же говорил, что тебе вовсе не обязательно понимать механизм действия умения - ты уже вовсю используешь квантовую природу характеристики - интуитивно! - старик хлопнул в ладоши, довольный полученным результатом. При чем тут кванты, лично мне было непонятно. Кивнув неписю, я положил руки на Алтарь. Мои ожидания оправдались - Э.В.М. уже ответил на мое сообщение, но никаких страшных признаков рабства я там не увидел. Неизвестный мне Игрок выдвинул всего пару требований, о которых упоминал Советник: раскрытие своей личности - против чего я изначально не имел ничего против, а так же заключение письменного договора между мной и Привратником с одной стороны, и Э.В.М. с другой. Подозреваю, что подводные камни будут ожидать меня непосредственно в договоре. Я нервно сглотнул, отправляя запрос на экземпляр договора - хотелось предварительно ознакомиться с моими правами и обязанностями. Ответ пришел тут же:

'Куда следует выслать человека с образцом договора?'

Раскрывать свое истинное месторасположение жуть как не хотелось, однако разве не ради защиты именно этой квартиры я обратился к Э.В.М.? Эх, была не была - мой текущий адрес улетел в ответном сообщении. Через долгих пять минут личка наконец мигнула новым сообщением:

'Наш человек будет у вашего дома через тридцать минут. Представится агентом по недвижимости, зовут - Руслан. Одет в серый костюм, при себе имеет дипломат. Ожидайте.'

Я шумно выдохнул - через пол часа все изменится... Бляха -

Тимур! Нельзя допустить, чтобы клан узнал о нем! Я сорвался с кровати, на которую только что сел, и пронесся мимо Советника.

***

Друг сидел у компьютера, сосредоточенно вычитывая очередные новости по интересующий нас теме. При моем появлении он оживился:

- Долго ты там сидел, я уже думал, ты... - я перебил:

- Тихо! Тебе нужно валить - и быстро! Немедленно! Я схватил обескураженного приятеля за ворот рубашки, и потянул из кресла:

- Давай, шевелись! Я дал свой адрес иксам, через пол часа тут будет их человек! А может и раньше! Мы же не хотим, чтобы они заинтересовались тобой?!

Тимур отрицательно дернул головой, параллельно освободившись от моего захвата:

- Понял я, не толкайся! Уже иду... - он на самом деле отправился в коридор:

- Как будем держать связь? И это...Дэн, я...не успел... - он с натугой согнулся, одевая туфли:

- Квест...фух...не успел придумать...

- Ничего страшного - связываться будем через телефон, по старинке - других-то вариантов нет?

- Нет. - друг грустно кивнул и встал на ноги:

- Я пиджак в комнате оставил...

- Бляха! - метнувшись назад, я сдернул упомянутый предмет одежды со спинки компьютерного кресла, и сунул его в руки Тимура:

- Больше ничего не забыл?

- Вроде бы нет... Ну, я пошел?

Я кивнул, выталкивая друга за порог:

- До связи! Как только их человек уйдет, я позвоню, расскажу как прошло.

- Окей!

Хлопнула дверь, и я осмотрелся. Твою мать! Раковина на кухне была забита грязной посудой до верха - откуда у меня взялось столько тарелок и стаканов?! Палево! Я бросился на кухню, и мой взгляд зацепился за капли крови на дверце холодильника - в суматохе мы с Тимуром так и не навели порядок после наших экспериментов!

- Да что за... Так - давай по очереди, - я остановился, пытаясь успокоиться:

- Сначала кровь, потом посуда, потом...спальня. - там тоже

был полный кошмар - один лишь орущий котенок чего стоит! Разбудил я его, что ли, своими метаниями?

Трель звонка заставила меня подпрыгнуть от неожиданности. Я бросил взгляд на часы, висящие на стене кухни - с того момента, как я вышел из портала, прошло не больше двух минут...

Котенок не на шутку разошелся, и я на цыпочках подошел к двери и выглянул в глазок. На лестничной площадке стоял тот самый газовщик, о котором я совсем забыл в суматохе, и с наглой ухмылкой таращился прямо в мои глаза:

- Аварийная служба газа, немедленно открывайте двери! У вас утечка! - он шутовски погрозил мне пальцем второй руки. Как я мог забыть, что эти мудаки все еще тусуются в моем подъезде? Что же делать? Открою двери сейчас - и этот шкаф меня вперед ногами вынесет, прямо к порталу в спальне! А посланника еще пол часа ждать! Черт возьми!

Я отступил на шаг, пытаясь на глазок определить прочность двери. Что ж, пускай и китайская - но сталь. Надеюсь, этот верзила не станет вскрывать чужую квартиру средь бела дня?! Что же делать...своими силами я его не остановлю - это понятно сразу. Я метнулся к порталу...

***

- Приветствую тебя...

- И я рад, но давай отложим общение на потом - у меня проблемы в реале!

Привратник послушно замолчал, с интересом наблюдая за моими действиями. Я положил руки на Алтарь - к сожалению, личка работала только через него. Надеюсь, Э.В.М. все еще тут:

'У меня под дверьми торчит мужик - представляется службой газа и требует открыть. С газом у меня никаких проблем нет.'

Последнее можно было бы и не писать, и ежу понятно, что это не простое совпадение... Ответ пришел практически сразу:

'Принял. Наши люди уже выехали, ожидайте их. Продержитесь пять минут.'

Пять минут?! Быстро они...хотя, чему удивляться? Такой крупный клан вряд ли появился из воздуха, скорее всего, за его плечами стоит какая-то крупная фирма со множеством филиалов или чем-то подобным.

Отправив подтверждение, я вышел в реальный мир - ситуацию нужно держать под наблюдением, спрятаться в своей келье я всегда успею. За время моего отсутствия - а прошло не больше одной минуты, ничего существенно не изменилось: ряженый все так же стоял у двери, насилуя звонок, и злым голосом предупреждал о последствиях в случае моего бездействия и отказа сотрудничать. За его спиной маячил напарник, озаряя своей кислой физиономией полутьму подъезда.

- Я знаю, что вы дома! Немедленно откройте дверь! - к трели добавился громкий стук. Соседская дверь открылась, и в дверном проеме показался давешний сосед:

- Я вызвал полицию, посмотрим, какие вы газовщики! Вломились в мою квартиру без позволения, по всем комнатам пошарили, как бандиты какие-то, а к газовой колонке даже не подошли...знаю я таких, по новостям видел! Может, вы у меня что-то украли, а?

Пламенная речь произвела обратный эффект: мужик оторвался от кнопки звонка и развернулся к соседу:

- Вот и отлично! Пускай приезжают и разбираются, почему это вы сопротивлялись сотруднику краснодаргоргаза! Может, если поискать, в вашей квартире взрывчатку можно найти, а? Ведь найдем, если надо будет!

На это у соседа не нашлось контраргументов, и он спешно захлопнул дверь. Озлобленный здоровяк вернулся к прерванному занятию:

- Открывай, слышь, ты?!

Напарник попытался утихомирить его:

- Да с чего ты взял, что он живет тут? Никто не открывает, видишь...

- Я слышал, как эта дверь хлопала и разговор слышал: два пацана рамсили. Один свалил, а второй все еще в хате! Тебе вообще нужны бабки, Сеня? Пятьдесят тысяч на дороге не валяются!

Сеня неуверенно кивнул:

- А ты уверен, что хлопала именно эта дверь?

Здоровяк резко обернулся, заставив того отшатнуться:

- Ты достал ныть! Щас легавые подойдут - разберемся!

Я оторвался от глазка и достал из кармана мобильник - ждать осталось три минуты. Ну сосед, ну удружил! Хотя это я зря - сам виноват, забыл об этих двух... Все через жопу!

Оставив за спиной маты и осточертевший звонок, я побрел в спальню: писк котенка прорывался даже через эту какофонию.

- Чего пищишь, мелкий? Жрать хочешь? - я почесал ему пальцем за ухом, и встал с корточек:

- Сейчас чего-нибудь придумаю. Если этот толстяк не выдул все молоко, то тебе как раз должно хватить...

Пока я наливал молоко и тыкал в него носом несмышленого пушистика, трезвон прекратился. Прислушавшись, я понял, что народу снаружи прибавилось: раздавались сразу несколько голосов, причем самый громкий очевидно принадлежал женщине. Неужели соседи решили разобраться с лжегазовщиками? Глазок показал ошибочность моей догадки - на лестничной клетке стоял наряд полиции в количестве трех здоровых лбов под предводительством молоденькой девушки в униформе, выгодно подчеркивающей ее достоинства, и прессовал - по другому не скажешь - давешних инспекторов. Кричали все, и разобрать в этом гаме хоть что-то было весьма проблематично. Однако долго это не длилось: девушка сделала шаг назад, и махнула своим подчиненным - я почти услышал, как она сказала 'фас'. Несколько ударов, выглядящих жестко даже со стороны, и мнимые газовщики без сознания лежат на полу. Очередная короткая команда, и их уже тащат по ступеням вниз. Я нервно сглотнул, когда девушка повернулась к моей двери, и ткнула пальцем в звонок. Недолго.

- Уважаемый Денис, я от Руслана. Документы по недвижимости, которые Вы просили, со мной. - она похлопала по тонкой папке в своей руке. Учитывая, с какой легкостью она отдала приказ отправить двух здоровых мужиков в больничку, я не решился ответить. Э.В.М. ясно сказал, кто должен прийти: мужчина, зовут Руслан, в деловом сером костюме и с дипломатом в руках. Не факт, что баба из ментовки - это раз. И два - сомневаюсь, что реальная полиция может действовать настолько топорно. Решено - жду Руслана!

- Денис, Вы меня слышите? Откройте, пожалуйста!

Хрен тебе!

- Денис, я знаю, что Вы в квартире. Нас прислал известный Вам человек, по Вашей же просьбе - откройте, пожалуйста. Не будем же мы, в самом деле, общаться через дверь? Вы меня слышите? - после небольшой паузы она снова нажала на кнопку звонка.

Блин...с одной стороны, вот она - помощь, и прошло примерно пять минут, как Э.В.М. так и обещал. Плюс они избавились от нелепых газовщиков, за пятьдесят штук выискивающих Игроков. Ай, ладно, откуда у меня эта паранойя?!

Замок щелкнул, и дверь распахнулась. Девушка окинула меня внимательным взглядом:

- Денис?

Я кивнул, демонстративно осмотрев лестничную площадку:

- А где Руслан?

- Скоро должен быть. До его прихода мне приказано обеспечивать Вашу безопасность, Вы не против?

- Не против.

Повисла неловкая пауза, которую прервал треск рации на плече у ее подчиненного:

- Прием, куда этих двоих? В участок или сразу в офис?

Девушка кивнула мужику, и тот ответил:

- Вези в участок, передай на руки Дрону - лично. Потом с ними разберемся.

- Мы можем войти? Тогда я смогу отдать тебе документы, и ответить на некоторые вопросы. - девушка была сама вежливость.

Я молча посторонился - дверь в спальню закрыта, так что портал они не заметят. Проводив гостей на кухню, я встал под люстрой и принялся читать договор, который мне передала полицейская, которая была в этой команде за главную. Он был представлен несколькими листами формата А4, и содержал довольно много пунктов. Тем не менее, ни один из них не ссылался на действующее законодательство, и был самостоятельным документом.

Я скосил глаза на девушку, сидящую за столом - она тут же вежливо улыбнулась:

- Вы уже ознакомились с договором? Есть вопросы?

- Пока нет, - буркнул я, вновь вчитываясь в текст. Я не юрист, и сколько бы не читал - большого проку от этого не будет. Ради эксперимента я применил к тонкой стопке бумаг навык 'исследования' и с удивлением увидел, что держу в руках вполне себе игровой предмет. Вот оно что! С этой штукой лучше не шутить, а то отдачей зашибет - Игра тщательно следит за соблюдением игровых обязательств! Ладно, стоит внимательнее прочитать, о чем пишут: я по любому уже засветился перед иксами, и отказаться от подписания договора вот так запросто не смогу - но изменить в нем пару-тройку пунктов будет мне по силам.

Выходило, что я должен быть постоянно на связи, обязан докладывать о всех событиях в моей жизни, хоть как-то связанных с Игрой, тщательно соблюдать иерархию и правила клана. Они были расписаны детальнее: указывалось, кто является моим куратором, к какой группе я отношусь, каковы мои обязанности - тут пробел, вызванный отсутствием информации обо мне... На первый взгляд ничего страшного. Что насчет прав? Право на зарплату, право на защиту, право на информацию...много прав, но никаких подробностей, что они из себя представляют. Ладно, к черту договор - буду особенным:

- Если я правильно понимаю, только Руслан обладает полномочиями для заключения со мной договора или внесения в него изменений?

- Именно. Я лишь обеспечиваю защиту.

- Тогда давайте дождемся его.

Девушка покладисто кивнула, и неожиданно поинтересовалась:

- А Вы... Игрок?

Я оторвал удивленный взгляд от бумаг:

- Я думал, вы в курсе, кого предстоит защищать?

Она быстро кивнула несколько раз:

- Конечно, мы в курсе, просто...я впервые вижу Игрока. Но Вы ничем не отличаетесь от людей!

Я решил не отвечать - по просторам интернета бродило великое множество сказок о том, что из себя представляют Игроки: то они были инопланетянами, то демонами, захватившими тела и мозги людишек, то еще какой-то чертовщиной. И это учитывая то, что правдивая информация находилась в свободном доступе - протяни руку! Я просто не нашелся, что ей ответить, и снова уткнулся в бумаги.

Руслан прибыл через семнадцать минут.

А еще через пять минут я стал членом клана 'X5-Group'.

***

- Алиса со своими людьми будет заниматься охраной, так что по всем вопросам, связанным с безопасностью, обращайтесь к ней. Мобильный телефон со всеми необходимыми номерами находится здесь, - Руслан положил ладонь на объемную сумку, которую его водитель притащил сразу же после подписания договора:

- По всем вопросам, касающимся клана, обращайтесь ко мне - в любое время суток. Вам обязательно ответят, если не я - то мой помощник. Тут же Вы найдете карточку с Вашей первой заработной платой - двадцатью тысячами евро. Часть из этих денег я позволил себе обналичить - сто тысяч рублей лежат во внутреннем кармане. Считайте, что это аванс за верный выбор клана: мы собираемся стать сильнейшими в России. Надеюсь, вы поможете нам в достижении этой цели. Далее, у Вас будет куратор, который будет всегда находиться рядом. Мы поселим его по соседству, текущие вопросы будете решать с ним. Так же он поможет вам с вопросами, касающимися клана, Игры, и вообще - всего остального.

Я послушно кивал, пытаясь переварить обрушивающийся на

меня поток информации. Мысли разбегались, и сосредоточиться на разговоре было трудно.

Руслан оказался неожиданно молодым парнем - на вид чуть старше меня, но при этом излучал такую уверенность, будто имел ответы на все вопросы. По большому счету так оно и было: на любой вопрос он отвечал кратко, но емко. К моему облегчению, он обладал полномочиями изменять договор, чем я сразу и воспользовался, банально исключив из документа все пункты, которые вызывали у меня неуверенность. Таких было довольно много, так что пакет документов быстро сократился с пары десятков листов до семи. Если вкратце - то я признавал себя членом вышеозначенного клана, но при этом не подчинялся большинству его правил, кроме самых очевидных и нужных - по крайней мере, на бумаге. Откуда такое отношение к моей скромной персоне, я не знаю - возможно, правила клана для простых людей обязывают вести себя подобным образом ко всем Игрокам без исключения? Короче говоря - я получил покровительство неких могущественных сил, практически не отдав ничего взамен - по-моему выгодная сделка? Ну...по крайней мере, со своей стороны я сделал все возможное.

- Денис, Вы слушаете? Не отвлекайтесь, пожалуйста. Куратор приедет буквально через несколько часов, постарайтесь подружиться. Его зовут Иван Иванович.

Жужжание мобильного телефона заставило Руслана прерваться:

- Я слушаю... Да, на месте... Нет, никаких проблем, мы уже подписали договор... Принял, буду выдвигаться... - он спрятал телефон, и развел руками:

- Прошу простить, но мне нужно срочно ехать - дела не ждут! Иван Иванович объяснит вам все детали. - он крепко пожал мне руку на прощанье, и покинул квартиру. Хлопнула дверь.

Я остался наедине с Алисой, внезапно оказавшейся аж целым капитаном полиции, и тремя ее подчиненными, которым вменялась круглосуточная защита моей бессмертной тушки. Сейчас все четверо таращились на меня: в глазах девушки я видел неуместный на мой взгляд восторг, а остальные пытались меня оценить по каким-то своим критериям.

- Ну что, давайте знакомиться, что-ли? Меня зовут Денис, и раз уж вы будете постоянно крутиться где-то рядом, то можете называть меня Дэн - для краткости.

Девушка встала со стула и, мило улыбнувшись, протянув мне ладонь:

- Алиса! Просто Алиса!

Рукопожатие оказалось девчачьим, хотя я ожидал чего-то

большего.

- Приятно с тобой познакомиться, Денис! Это Сергей... Это Жора... И Борис...

Мужчины поочередно пожали мою руку.

- Давайте хоть чаю попьем, что-ли, пока будем ждать Ивана Ивановича. Пива не предлагаю.

Алиса ответила за всех:

- От чая не откажусь, а ребята пускай лучше осмотрят дом. Сергей, Боря... - два мужчины послушно встали, и вышли в коридор.

Я покачал головой:

- А не много ли для меня одного? Целых четыре телохранителя!

- Считаешь, что этого недостаточно? - девушка нахмурилась, посчитав мое замечание сарказмом. Я поспешил объясниться:

- Нет, я серьезно! Не многовато ли народу? Ведь я, как бы...бессмертный?

После моих слов глаза девушки загорелись:

- Значит, это правда!

Я отчего-то смутился:

- Ну...как бы да. Мне казалось, что вы должны быть в курсе способностей Игроков? Неужели вас никак не инструктируют?

- Пока что очень мало информации. Тем более я еще пол часа назад не входила в подразделение УОГЗ, и даже не думала о работе в нем! Если бы не ты, я бы до сих пор писала скучные отчеты в пресс-центре! О сути дела мне сообщили, когда мы уже подъезжали к твоему дому, так что... - она смущенно посмотрела на оставшегося стоять у окна Жору - тот молча усмехнулся и снова выглянул в окно.

- Что за УОГЗ?

На сей раз инициативу взял Жора:

- Мы занимаемся непосредственной защитой объекта. Управление по обеспечению безопасности лиц, подлежащих госзащите, может, слышал? Обычно нас по решению суда заряжают на важных свидетелей, но сейчас другое время, и приходится рисковать, минуя суды и прочую волокиту. - он бросил косой взгляд на девушку.

Я постарался сохранить на лице нейтральное выражение: государство, значит... Хреново. Но если эта организация такая крутая, то каким образом этими парнями руководит девчонка из пресс-службы? Алиса поймала мой косой взгляд:

- Я понимаю, о чем ты подумал. Отвечу сразу: мне доверяют.

Я оглянулся на Жору:

- Эмм...а им, значит, не доверяют?

- Людей можно купить. Я не говорю о ком-то конкретном, однако, это факт. А вот меня купить нельзя.

Я отвернулся от неизвестно чем недовольного мужчины к его начальнице:

- Ну, теперь-то все встало на свои места!

- Мой отец - большая шишка в клане. Можно сказать, что я тоже в какой-то мере являюсь его частью. - объяснила она.

- Ммм, теперь понятно. Для клана на первом месте надежность, а профессиональные качества побоку.

Мое замечание вызвало резкое похолодание во взгляде капитанши:

- Между прочим, я с отличием окончила Краснодарский университет МВД! Может, у меня и нет опыта в подобных мероприятиях, но я уверена: если что - товарищи меня обязательно поправят.

- Ладно, извини за резкость - просто для меня самого это немного, как бы сказать, необычно. Игроков никак не готовят к тому, что их ожидает. Нервы... - я виновато пожал плечами, чем заслужил легкую улыбку:

- Ладно, забудем.

Вернулся Борис - самый здоровый из Алисиных людей:

- Все тихо. Я отправил запрос на усиление? - он вопросительно посмотрел на девушку. Та благосклонно кивнула:

- Сюда нельзя допускать никого постороннего, все правильно. Когда будут готовы документы?

Жора отозвался:

- Денис, нужны твои документы. Паспорт, военный билет, страховка...нужно тебя легализовать, как важного свидетеля, иначе кое у кого могут возникнуть вопросы - какого черта вокруг простого парня крутится столько полиции? - он взглянул на смутившуюся Алису:

- Передай их капитану, она разберется. Это мера на первое время, дальше потребуется придумать что-то новенькое.

Я кивнул, направившись к шкафу, в котором хранились все бумаги - гулять, так гулять:

- Квартира, кстати, не моя - я снимаю. Из-за этого проблем не будет?

- И это решим, не волнуйся, нам не впервой. Правда, на этот раз за нашей спиной не стоит родина, как бывало обычно...

О - а вот это интересная тема! Как-то чересчур сильно этот клан связан с государством - хотя Руслан обещал полную независимость от него:

- А подробнее можно? А то я думал, что иксы - это частный клан, а он с головы до пят выглядит государственным!

Девушка мазнула глазами по своим подчиненным - я заметил, что они точно так же навострили уши. Ба, да они и сами не представляют, на кого конкретно работают!

- Государство очень сильно вошло в крупный бизнес. Если ты не дурак, то должен понимать, что платить такие деньги, - она кивнула на сумку с деньгами, - частное лицо не может. А учитывая, как сильно любой серьезный предприниматель зависит от государства, можно предположить, что и клан - причем любой крупный в России - точно в какой-то степени зависим. Но я думаю, что это временное явление - мир меняется...

Я уточнил:

- То есть Руслан лукавил, когда говорил о независимости? Замечательно, а он отдачи не боится?

- Какой отдачи? - Жора подобрался, внимательно следя за мной. Я поднял ладони перед собой:

- Вы меня не так поняли - я имею ввиду отдачу от Игры! Она внимательно следит за исполнением договора, и если кто-то его нарушит, то...мало ли, что может произойти? - я пожал плечами с невинным видом.

- Ничего не могу сказать по этому поводу. - расстроенно ответила капитанша, принимая пачку документов из моих рук. На ее лице отразилась обида - оказывается, она была такая же, как мой толстый приятель: решила, что попала в сказку. Зато Жора расслабился, и то хлеб.

Воспользовавшись паузой, я расстегнул молнию на сумке, и распахнул ее: никогда не держал в руках сто тысяч... Тут Руслан не обманул: во внутреннем кармане лежала аккуратная пачка тысячных купюр, запакованных в полиэтилен - снял с карточки, ага, как же! Я достал деньги и взвесил их на ладони - казалось бы, немалая сумма, однако я отчего-то не испытал ожидаемого восторга. Поджав губы, я бросил их на стол - случайно получилось, будто я адресую этот жест отличнице боевой и политической - та удивленно подняла на меня зеленые глаза. Я предпочел не объясняться, и достал телефон, к которому резинкой была притянута карта Visa. Эй, а пароль какой?! Ладно, разберемся.

Телефон оказался самым простеньким, без сенсорного дисплея. Зато надежный! Бросив карточку назад, я влез в телефонную книгу: там оказалось всего пять номеров: первым шел номер Алисы, следом - Ивана Ивановича, моего куратора, потом Руслана, потом короткий номер какого-то непонятного Кима, и последним был номер, названный SOS. Видимо, туда стоит звонить, когда станет совсем плохо, экспериментировать не буду. Проверка баланса показала, что на счету ровно пять тысяч

рублей. Нормально...

Пока я ковырялся, Борис вышел из квартиры с моим паспортом. Я проводил его спину грустным вздохом:

- Так чей в итоге клан? Не хотелось бы служить государству.

Жора отвернулся к окну, фыркнув себе под нос:

- Кто бы сомневался...

Ну конечно, военника-то он среди преданных документов не заметил, а значит, я откосил от службы! Пускай думает, что хочет: мне в студенческую бытность не повезло попасть в аварию, так что попал в запас я на вполне законных основаниях! Алиса с укором посмотрела на его широкую спину:

- Считай, что государство ненадолго одолжило нас клану. Игроки - независимы от него настолько, насколько вообще возможно, можешь не переживать по этому поводу.

- Ладно, думаю Иван Иванович сможет ответить на вопросы более подробно. А раз уж ваша забота - моя безопасность - то что вы будете с ней делать?

Алиса переадресовала мой вопрос стоящему у окна Жоре, и тот описал приблизительный процесс:

- В идеале мы перемещаем объект в надежное место, где охранять его будет проще. Обычно это временная мера, и свидетель едет домой после суда - до того он и его родные находятся под нашей охраной. Реже бывает, что объект отказывается переезжать, и тогда приходится со всем разбираться на месте, в этом случае наша задача сильно усложняется. Приходится задействовать больше людей. Если бы ты проходил по нормальной программе защиты свидетелей, то вокруг постоянно находилось бы до десяти человек, а общий штат был бы еще в два раза больше. Это только оперативники, а еще есть штаб - но там всего пара человек, что несущественно. - он посмотрел на меня и усмехнулся:

- Теперь проникся, Игрок?

Я удивленно хмыкнул:

- Серьезно! Я-то думал, приставят пару человек, и дело с концом.

- Товарищ капитан, - Борис вышел из коридора на кухню, где сразу стало тесно, - у нас отмена второй группы. Дрон позвонил, сообщил о внеплановой инспекции - говорит, даже нас могут дернуть, документов-то на клиента нет никаких. Что делать будем?

Я с любопытством посмотрел на Алису. Та постучала изящным пальчиком по моим документам, лежащим перед ней на столе, и нахмурилась:

- Значит, началось. Вас ведь предупреждали о подобном

развитии событий?

Мужчины кивнули, переглянувшись.

- Значит, ничего объяснять не придется. Борис, если Дрон снова позвонит, дашь мне трубку, я поговорю с ним сама... Думаю, теперь вас можно поздравить со вступлением в наш дружный коллектив! - она немного нервно улыбнулась, а я поднял руку, будто первоклассник:

- Можно вопрос? А что происходит? - постное выражение на лицах мужчин никак не отражало настроения их начальницы.

- Наша государственная служба заканчивается, вот что происходит. Как только наш человек сообщит о том, что нас отзывают - мы увольняемся. Наш человек в штабе в любой момент готов заняться решением этого вопроса.

Жора тяжело вздохнул, вновь отвернувшись к окну, а Борис кашлянул:

- Капитан, может это очередная проверка? Покажемся на глаза, отрапортуем - сколько раз такое было? - однако Алиса была настроена решительно:

- Это не простая проверка, можете поверить - у меня есть свои источники.

Жора снова вздохнул, промолчав и на этот раз.

Неожиданно телефон в моей руке завибрировал: на экране высветилось имя моего куратора. Я поспешил ответить:

- Я слушаю.

Голос, раздавшийся с той стороны, звучал устало:

- Денис? Это Иван Иванович, Руслан должен был обо мне рассказать. Скажите, Алиса рядом с вами?

- Ага. - я посмотрел на девушку.

- Тогда не могли бы Вы передать ей трубочку?

Я протянул телефон девушке, беззвучно проговорив имя собеседника. Та понимающе кивнула, и прижала мобильник к уху:

- Алиса... Все спокойно, о Злом никто не знает наверняка, мы контролируем...да, конечно... Я уже в курсе - жду звонка... Я поняла. - она завершила вызов, и передала телефон обратно:

- Ребята, как я и говорила - это не учебная тревога. Борис, немедленно звони Дрону, пускай он нас увольняет. Отныне мы подчиняемся только Ивану Ивановичу, он приедет через полчаса и объяснит все нюансы.

Я почувствовал себя стоящим на краю обочины:

- Надеюсь, никаких проблем из-за увольнения с моей защитой не будет?

- Абсолютно никаких, не переживай - мы будем рядом.

Я дернул бровью:

- Да я не об этом. Разве можно так просто уволиться из полиции? По телефону... Плюс форма, оружие, - я мотнул головой на автомат в руке Бориса. Тот стоял набычившись, бросая косые взгляды на Алису. Та откинулась на стуле, оперевшись спиной на стенку:

- Ребята, не волнуйтесь, все пройдет, как полагается! Просто немного быстрее, чем планировалось. Никто же не знал, что наше бывшее начальство так быстро отреагирует!

Борис емко выматерился, и вышел в подъезд, хлопнув дверью. Что-то в Датском королевстве неладно... По спине пробежали мурашки, когда я понял, что и у этих людей из-за Игры появились свои проблемы. Я по себе знал - решать чужие проблемы, не разобравшись со своими - чревато. Надеюсь, Алиса знает, что говорит...

Клан, который может вот так запросто дергать людей из полиции для своих частных нужд, должен обладать большой властью.

- Жора, сходи на улицу, проверь, как там дела. И еще - скажи, чтобы Дрон держал этих электриков как можно дальше от комиссии. Пускай их вообще отвезут в другой участок! Все - иди!

Мужчина вышел, и уверенность тут же сползла с лица девушки.

- Чего смотришь? Я же сказала, что все будет нормально!

- Ладно, я понял...

Она бросила взгляд в сторону двери, закрывающей проход в спальню, и в нем появился интерес:

- Телепорт там? Я могу на него взглянуть?

Я молча кивнул.

Через несколько секунд Алиса уже пыталась осторожно пощупать темную материю, составляющую суть портала рукой.

- Я видела кучу фото, но мне казалось, что он будет больше... Я его совсем не ощущаю - так и должно быть?

Встав в дверном проеме, я скрестил руки на груди:

- Портал - игровой предмет, и взаимодействовать с ним могут только игровые персонажи.

- Игровые персонажи... Значит, ты воскреснешь внутри этой штуки, когда умрешь?

Я скривился:

- Почему 'когда', а не 'если'? Мне бы не хотелось проходить через это.

Мое замечание было оставлено без внимания:

- А как там - внутри?

- Ничего интересного. Темная пещера, Алтарь посередине, каменное ложе сбоку. Спартанские условия.

- Алтарь? Как в церкви?

- Алтарь знаний - просто такая...штука, к религии она не имеет никакого отношения.

- Ты ведь Исследователь, правильно? А что ты можешь? - Алиса оглянулась на меня. Гм...и что же ей показать? У меня нет зрелищных навыков, как у магов, например.

- Пока я мало что могу - слишком низкий уровень. Вот подниму его - тогда появятся новые умения, и будет что показать.

Девушка немного разочарованно кивнула, и тут ее взгляд упал на коробку, в которой дрыхла моя животина:

- Ой, у тебя тут котенок! Совсем маленький! - она села перед ним на корточки:

- Такой милаха... Организацией твоей охраны будет заниматься Жора с остальными. Я, как ты уже понял, скорее консультант и занимаюсь общим руководством - простой охране незачем вникать в некоторые детали. Я говорила о том, что никому нельзя доверять - это не шутка. Вокруг Игры начинают крутиться такие деньги - ты себе даже не представляешь. Так что если заметишь хоть что-то подозрительное с их стороны - немедленно сообщай об этом мне лично. Пускай ты бессмертный, но к чему рисковать лишний раз - правильно? - она встала и развернулась ко мне:

- И раз уж мы коснулись этой темы: охрана телепорта, а не тебя конкретно, будет нашей главной заботой. Место тут, конечно, неудобное, но мы что-то обязательно придумаем.

- В смысле - не меня конкретно?

Девушка выпрямилась и повернулась ко мне:

- Борьба будет происходить за телепорты. Кто будет ими владеть, тот будет владеть и Игроками. Значит сам по себе Игрок и вполовину не так ценен, как в комплекте с телепортом, а заключение договора - всего лишь гарантия сотрудничества с вашей стороны. Давай лучше дождемся Ивана Ивановича, а то я не знаю, что тебе можно говорить, а что - нет.

Что ж, я никуда не тороплюсь.

Дальнейшее общение свелось к взаимному обещанию хранить наш разговор в тайне, и оставшееся до приезда куратора время мы провели в молчании. Мне было о чем подумать, так что я не скучал. Наконец раздался звонок, и Сергей, которому выпала роль швейцара, открыл дверь. В квартиру вошел невзрачный мужчина лет пятидесяти, одетый немного не по погоде, и сразу пошел ко мне, вытянув перед собой ладонь 'лодочкой':

- Очень, очень приятно с вами познакомиться, Злой! Меня зовут Иван Иванович, и с этой секунды я буду Вашим куратором. Можно, я буду обращаться к Вам на ты?

Я пожал широкую ладонь:

- Приятно познакомиться, я не против простого обращения.

- Отлично, просто отлично! Ты уже познакомился со своими телохранителями? Как прошло подписание договора? Надеюсь, никаких проблем не возникло? - с каждым новым вопросом он энергично встряхивал мою руку. Что-то мне подсказывало, что он прекрасно осведомлен обо всех деталях наших с Русланом переговоров, но если ему хочется поговорить...

- Нет, никаких проблем. Иван Иванович, у меня куча вопросов: надеюсь, у вас найдется время, чтобы ответить на них?

Мужчина улыбнулся уголками губ:

- Отвечать на твои вопросы - моя работа, Денис. Но давай сперва посмотрим твой телепорт?

Кивнув, я сделал шаг назад и открыл дверь в комнату с порталом:

- Эта штука официально называется 'телепорт'?

Куратор зыркнул на Алису, молча стоящую рядом с нами, и вошел в спальню. На бардак он, в отличие от нее, не обратил ровным счетом никакого внимания.

- Так-так...любопытно... Высота около двух метров, ширина по центру тридцать пять - сорок сантиметров, стабилен... - он протянул ладонь, коснувшись клубящейся тьмы:

- Скорость вращения низкая, неощутим, как и прочие...

Я решил вставить свои пять копеек:

- Только игровые персонажи могут взаимодействовать с ним.

Куратор оглянулся на меня, усмехнувшись:

- Благодарю за подсказку. Впредь и дальше не стесняйся делать подобные замечания, ведь то, что очевидно для тебя, как для Игрока, вполне может быть загадкой для простого смертного, такого как я! Кстати, какой у тебя уровень?

Я смутился: на фоне Игроков, достигших пятого и более уровней, я выглядел откровенным лазером.

- Второй.

Мужчина удовлетворенно кивнул:

- Исследователь второго уровня - неплохо! Как ты прокачался?

Я замялся перед ответом на мгновение:

- Ходил в библиотеку, читал книги. Энциклопедию про цветочки, если конкретно - бесполезное чтиво, на самом деле...

- Не скажи, Злой! Любая информация может быть полезна! Хотя выбор, признаю - странный. Аналитический отдел пытается выяснить, что из себя представляет Игра и какие конкретно возможности она дает Игрокам разных профессий - так что помощь еще одного Исследователя нам не помешает. - он

вернулся к разглядыванию портала.

- Еще одного? А сколько в клане Игроков, если не секрет?

Мужчина ответил, не оборачиваясь:

- Любую информацию о клане строжайше запрещено обсуждать в повседневной обстановке, учти это - ведь нас могут подслушать. Полагаю, сейчас говорить об этом рано, однако на будущее запомни, что я тебе сказал. Кстати, в договоре, подписанном тобой, должен быть говорящий об этом пункт.

Я тут же вспомнил: действительно, был целый абзац, запрещающий в любой форме передавать информацию третьим лицам. Выходит, Игра следит даже за непреднамеренным раскрытием секретных данных? Интересно, а как она оценивает - виновен ли Игрок?

- Ответы на свои вопросы ты сможешь получить в защищенном от постороннего внимания месте - но это потом. Сейчас нас вряд ли может подслушать кто-то посторонний.

Сзади раздалось деликатное покашливание - Алиса решила напомнить о себе. Куратор вздохнул, и прошел мимо меня на кухню:

- А Вы, видимо, начальник охраны? Алиса, если не ошибаюсь? Приятно, очень приятно с Вами познакомиться!

Последовало очередное рукопожатие, после которого Иван Иванович утратил к персоне девушки интерес:

- Злой, перед тем, как продолжить, ответь на несколько моих вопросов. Как давно ты стал Игроком?

- Два дня назад...

- Кто-то кроме меня, Руслана, Алисы и ее подчиненных - знает о том, кто ты на самом деле?

Я непроизвольно вздрогнул, вспомнив об ожидающем моего звонка Тимуре:

- Эээ...думаю, те двое догадываются - ну, которые из службы газа. Я слышал их разговор - им кто-то обещал пятьдесят тысяч за каждого обнаруженного Игрока.

Алиса вставила:

- Они сейчас находятся под нашим контролем - мой человек следит за тем, чтобы к ним не подобрались.

- У вас? Смотри, как бы с ними не было проблем.

- Мы их оформили по 213-ой статье, но это временная мера. Я собиралась перевезти их...

- Нет, этого не вариант! Выиграв время сейчас, мы проиграем в будущем - нельзя ставить авторитет клана под угрозу, даже в таких мелочах. Я бы рекомендовал провести с ними разъяснительную беседу и заплатить некую сумму, чтобы держали язык за зубами. Ни к чему дарить нашим

гипотетическим конкурентам эти знания.

Капитанша коротко кивнула:

- Сейчас же распоряжусь! - и быстрым шагом вышла из квартиры, оставив нас вдвоем. Куратор повернулся ко мне:

- Ты не против, что я обращаюсь к тебе по игровому имени?

Я неопределенно пожал плечами - в общем-то было все равно, просто непривычно.

- Я уже осмотрел телепорт, так что давай отправляться в наш офис: оформим тебя на работу...кстати, ты где-то работаешь? Если да, то придется уволиться.

Помотав головой из стороны в сторону, я облегченно выдохнул - с работой проблем не будет, ибо я уже с месяц бил баклуши, проедая накопленные запасы:

- Сейчас нигде нее работаю, уволился недавно. А где офис?

- Это хорошо - сэкономим время. Сейчас мы поедем в один из наших филиалов, там абсолютно безопасно, и можно свободно разговаривать. Помни - никто не должен знать, кто ты на самом деле, так что осторожно со словами. Пускай в курсе происходящего будут лишь те, кто непосредственно контактирует с тобой: я и Алиса с парнями. Если кто-то еще узнает о твоей причастности к Игре - немедленно сообщай об этом. Даже если этот кто-то вхож в офис.

- Понял.

Меня так и подмывало спросить о Тимуре, однако как это сделать, не вызывая подозрений? Кстати, может стоит о нем сказать? Тот здоровяк, которого вырубил один из подчиненных Алисы, слышал, как из моей квартиры кто-то вышел, и может рассказать об этом.

- А что происходит с теми, кто знает об Игроках? А то в интернете куча народу раскрыла себя - там и адреса, и способности, и вообще...соответственно куча народу в курсе, что к чему.

Куратор тихо засмеялся:

- Злой, не стоит видеть в нас хладнокровных убийц из секретной организации. Шила в мешке не утаишь, и нет никакого смысла в радикальных мерах. Ты ведь об этом хотел узнать? С теми, кто пытался к тебе вломиться, не случится ничего страшного: им прочитают лекцию, что кое-куда лезть не следует - и все! Даже денег дадут, чтобы они не чувствовали себя обиженными.

Я кивнул - ответ так себе, но для начала пойдет. Тимур останется для клана тайной, по крайней мере, на ближайшее время:

- Я готов. Далеко ехать?

Мужчина улыбнулся:

- У нас в центре города есть помещение, которое как раз перестраивается под новые нужды. В данный момент там немного грязно, но это ненадолго. Бери с собой все необходимое - и поехали. - он мотнул головой в сторону сумки с деньгами:

- Не забудь мобильник - ты всегда должен быть на связи. Как только ремонт закончится, получишь персональный номер, где сможешь останавливаться в любое время на любой срок, помни об этом.

Мы вышли из квартиры. Заметив брошенный через плечо взгляд, Иван Иванович пояснил, что в ближайшее время входную дверь заменят на более надежную, а квартиру выкупят у собственника. Я покачал головой - как же легко решаются все проблемы, когда есть большие деньги! Свой мобильный я тоже прихватил с собой - будет свободная минутка, звякну Тимуру.

У подъезда нас ожидал потрепанный внедорожник - если честно, я ожидал транспорта посерьезней. На водительском месте сидел тощий паренек неопределенного возраста, и увлеченно играл в какую-то игру на телефоне. Заметив нас, он прекратил свое занятие, и выглянул в окно:

- ВанВаныч, едем?

Куратор кивнул, усаживаясь на заднее сиденье:

- Давай в офис. Садись рядом, Денис.

- В который? - уточнил водитель, поворачивая ключ зажигания. Ага - значит офисов у клана несколько по городу.

Машина тронулась с места, и Иван Иванович уточнил:

- Аристарх, я же говорил, что меня перевели в тот, что строится - туда и вези.

Аристарх? Ну и имечко...

Внедорожник выехал со двора и встал на перекрестке. Парень закрутил головой по сторонам, выискивая брешь в потоке машин:

- ВанВаныч, сомнительное повышение, согласись. Добровольно оставить должность регионального директора, чтобы занять пост главного менеджера в той же сети? Это же идиотизм!

Странные отношения между этими двумя - как простой водитель позволяет себе такое фамильярное отношение к человеку, намного выше не только по статусу, но и по возрасту?

- Аристарх, помнишь, я говорил о том, что иногда лучше промолчать? Так вот сейчас именно такой случай! Будешь много трепаться, пулей вылетишь с этой работы! - суровый, но справедливый ответ.

Я перевел взгляд на парня - его лицо не выражало ничего, кроме вселенской скуки. Я чего-то не понимаю?

- Какая-то стремная работа, ВанВаныч, я манал. Нафиг меня дергать для такой фигни? Ладно бы бабки хорошие были...

- Аристарх, мы уже говорили на эту тему, и разговор я считаю оконченным! А если тебе хочется снова поспорить, то будь добр - дождись, когда мы останемся наедине! - он откинулся на спинку кресла и с неодобрением посмотрел на меня:

- Извечный конфликт отцов и детей, бунтарский возраст. Мало я его в детстве порол.

Вот оно в чем дело! Лицо парня перекосилось, однако он нашел в себе силы оставить последнее замечание отца без ответа. Очевидно, его никто не поставил в известность о происходящем, а нейтральное замечание ВанВаныча лишь подтверждает эту мысль. Но зачем брать на такую должность человека, не владеющего информацией? Блат? Странный какой-то блат. Ладно - это их личные проблемы, вернусь к своим: куратор был большой шишкой в каком-то бизнесе. Аристарх упомянул о магазине - значит, торговый бизнес - и весьма крупный. Какая-то сеть? Пока мало информации для серьезных выводов.

Иван Иванович заметил мои размышления:

- Не заморачивай голову - все детали я объясню на месте.

Я покладисто кивнул.

Путь прошел в молчании, которое изредка нарушали гневные замечания нашего водителя по поводу поведения некоторых участников дорожного движения. Водил он, к слову, довольно опасно, нарушая правила дорожного движения без особой на то надобности. Я сделал простой вывод: передо мной типичный представитель золотой молодежи.

Через двадцать минут мы остановились. Я вышел из машины вслед за куратором, и глаза сами собой обратились к яркой вывеске на фасаде одного из зданий: 'Пятерочка'. Хмм... Я оглянулся на Ивана Ивановича, и тот кивнул:

- Нам сюда. Аристарх, ты ждешь меня тут. От машины чтоб ни на метр не отходил!

Парень в ответ закатил глаза, и сделав музыку из приемника заметно громче. Мы пошли мимо парковки к зданию супермаркета.

- Здоровый лоб, а ведет себя, как пацан! - возмутился идущий впереди мужчина:

- Не воспитал в свое время, а теперь ему уже ничего не докажешь - лишь бы по улицам гонки устраивать да баб трахать! Гмм... - он оглянулся на меня:

- Но из него еще может выйти толк, главное не давать слабины. Не обращай внимания.

Я пожал плечами - давать советы человеку втрое старше было

бы глупо. Но на мой взгляд - горбатого могила исправит:

- Он не в курсе происходящего?

- Пока нет - целее будет. Я специально его из Москвы забрал, чтоб никуда не вляпался по дурости. Молодежь сейчас как одержимая - каждый хочет стать бессмертным Игроком, повелителем молний и еще черт знает кем. Потом расскажу. А ты держишься молодцом - не паникуешь, спокойный как слон.

- У меня было время прийти в себя.

Мы прошли мимо главного входа, через который то и дело сновали рабочие в касках под руководством горластого прораба, и зашли с черного, над которым виднелась полустершаяся надпись 'Для служебного персонала'. Я обратил внимание, что несколько человек на парковке нас откровенно 'пасут', и сообщил о своих мыслях куратору.

- Эти люди работают на нас, не обращай внимания. К сожалению, собственного ресурса, чтобы заткнуть все возникающие в процессе переформатирования дыры, у нас нет - приходится использовать наемников. Частное охранное агентство, - пояснил он:

- Тут пока что бардак, но через неделю все закончат, и тогда будет на что посмотреть.

Несколько дней назад на этом месте был магазин - я бывал в нем. Сейчас полки с товарами убрали, прилавки с холодильниками вывезли, и пустой зал выглядел брошенным. Но горы строительного материала тут и там говорили, что это ненадолго. Откуда-то послышались ругательства - один из работяг положил в раствор слишком много цемента, и прораб отводил душу на бедолаге.

- Торговый зал на первом этаже скоро полностью изменится, но офисы на втором мы трогать не стали. Нам туда.

Поднявшись по ступеням, мы вошли в один из кабинетов. Глаза девушки, сидящей за столом, заваленным бумагами, округлились от удивления, когда она увидела, кто ее навестил:

- Иван Иванович? Ой, здравствуйте! - она вскочила из-за стола, будто сидела на пружине, отчего на пол полетела целая кипа документов. Девушка бросилась следом, бормоча извинения. Ну и встреча! Куратор усмехнулся:

- Не суетитесь. Мне нужно, чтобы вы в кратчайшие сроки приняли этого молодого человека на баланс - он мой хороший знакомый, - куратор панибратски похлопал меня по плечу, подождав, чтобы этот жест был замечен:

- Это наш новый курьер ценных грузов - Денис. Займитесь его трудоустройством в первую очередь, как только получите документы. И еще: если ему что-то понадобится - постарайтесь

ему это обеспечить, - он подмигнул растерянной девушке, и подтолкнул меня к выходу. Неужели прямо что угодно? Эх, думаю на этот вопрос мне никто не ответит.

- Что дальше?

- А дальше мы пойдем в мой кабинет, и побеседуем в спокойной обстановке, если ты не против.

Я был не против, так что послушно пошел вслед за бывшим региональным директором. Интересный, кстати, вопрос - нужно будет спросить насчет его перевода. Заодно проверю уровень лояльности к моей скромной персоне.

Кабинет оказался точно таким же, как тот, из которого мы вышли, но без горы бумаг и со скучающим охранником перед дверью.

- Не многовато охраны, Иван Иванович? - спросил я, как только дверь за спиной захлопнулась.

Мужчина уселся в кресло, пытаясь устроиться поудобнее:

- Ты тоже давай присаживайся, в ногах правды нет.

Дождавшись, когда я сяду напротив, он продолжил:

- Количеством я пытаюсь компенсировать дерьмовое качество. Ты себе не представляешь, как сложно найти грамотных профессионалов, которые не будут задавать лишних вопросов. Эта секретность меня с ума сведет! Надеюсь, скоро это изменится. Теперь ты можешь задавать свои вопросы!

Я прочистил горло, собираясь с мыслями:

- Спасибо. Ваш сын сказал, что вы перевелись с должности...

- Он не следит за своим языком - это может плохо для него кончиться. И не только для него одного... Но раз уж ты решил поднять этот вопрос - да, так оно и есть: последние три года я занимал гораздо более высокий пост, чем сейчас. - он поднял указательный палец, откинувшись на спинку стула:

- Однако, я быстро понял, что Игра - это будущее! Понял, что если я хочу занять достойное в этом будущем место - то должен стать частью Игры! Так что я ничуть не жалею о своем выборе.

Ну...допустим:

- Кто настоящий хозяин клана? Откуда все эти деньги? 'Пятерочка'?

Мужчина тихо рассмеялся, покачав головой:

- Молодой человек, торговая сеть 'Пятерочка' входит в группу компаний, объединенных нашим кланом. Поэтому считать ее... - взмахом руки я прервал монолог своего собеседника:

- Не говорите ерунды. Я никогда не поверю в то, что это все принадлежит клану. Ему всего-то два дня от роду - а уже такой богатый?!

Иван Иванович понимающе кивнул:

- Злой, тебе знакомо такое понятие, как all-in?

Я кивнул:

- Знакомо. Я понимаю, что вы хотите сказать, но все равно - не верю. Разве что самый главный директор, или как там у вас эта должность называется - стал Игроком... - я усмехнулся, но тут же осекся. Ведь если задуматься - эта сумасшедшая догадка объясняет многое, если не все!

- Погодите... Ваш... - дальнейшие мои слова заглушил громкий ненатуральный кашель. Понятно - об этом говорить не стоит!

- Давай сменим тему, Злой. Уверен, у тебя есть масса куда более интересных вопросов.

- Гмм...да, конечно... - после информации о том, что самый

главный в иксах и начальник огромной компании - это одно и то же лицо, мысли разбегались. Я активировал 'параллельное мышление', и в голове сразу прояснилось - нужно почаще вспоминать о своих навыках!

- Тогда у меня следующий вопрос - какие цели ставит перед собой ваш...наш кланлидер?

- Этого я не могу знать наверняка - такую информацию мне не сообщают. Не уверен, что у него уже есть далекоидущая стратегия, все же времени для тщательной проработки плана было недостаточно. Если хочешь, спроси у него лично в Игре, думаю, тебе он ответит.

- Но хоть какие-то тезисы вам должны быть известны? Даже в договоре были пункты, касающиеся непосредственно Игрового процесса.

Повисла пауза - куратор сцепил ладони в замок, и задумался, не отрывая от меня внимательного взгляда:

- Ну хорошо, я расскажу тебе о своих догадках. Сразу отмечу - это мысли, лишь частично основанные на достоверной информации. Как Игрок, наш лидер понимает, для чего ему даны суперсилы...уж прости за американизм, поэтому заниматься ерундой, как остальные - он не намерен. Его интересует создание очень сильного клана - в перспективе сильнейшего в мире. Деньги компании должны ему в этом помочь, они же дадут клану солидный гандикап.

Я подался вперед:

- Что-что дадут?

- Преимущество перед другими кланами. В данный момент с нами могут конкурировать только государственные структуры - благодаря финансированию из бюджета, но даже тут у нас есть некоторая фора. Отсутствие бюрократии - наш козырь: все проблемы решаются в кратчайшие сроки и на местах - не приходится отчитываться за каждый потраченый рубль, заполняя кучу бумаг. Такую структуру выстраивает сам лидер. Экономия времени, и как ни удивительно - финансов. Каким-то образом он узнает о нецелевой трате ресурсов, вплоть до копейки - расследование происходит сразу же: телефонный звонок сверху, быстрый аудит по горячим следам, и суровое наказание виновных.

Я кивнул, пытаясь по косвенным признакам определить профессию главы иксов. Какой-то финансист?

- Так что ты сделал правильный выбор, Злой. Кто, как не Игрок, сможет лучше понять другого Игрока? Конечная цель - это противостояние...врагу. - он вопросительно вздернул брови, и я кивнул в ответ:

- Я знаю, о чем речь - Привратники начинают свою речь именно с этого. Любой Игрок знает о враге.

- Это хорошо, потому что я ничего об этом не могу сказать. - он развел руками.

- Еще вопросы?

Я задумался - нужно уточнить свой нынешний статус - должность курьера, это, конечно, великолепно, однако...

- Чем я буду заниматься, как член клана? Из договора эти пункты я постарался исключить, ибо они настолько туманно описывают мои обязанности, что остается слишком много места для вольного толкования. А 'курьер' звучит слишком неопределенно.

Иван Иванович оживился:

- Хороший вопрос, очень хороший! И актуальный! Пока что нет четкой системы, в которую органично впишется каждый Игрок, однако я могу пояснить основные области применения. Во-первых, это исследования - ключевой элемент, без которого невозможно продвижение клана. Создание исследовательского отдела является нашей приоритетной задачей. Ты - Исследователь, значит, прийдешься там к месту - по крайней мере, на первых порах. Так же создается собственная служба безопасности, куда будут принимать людей и Игроков со специальными навыками - чем они будут заниматься, думаю, пояснять не следует. Информаторий, о котором я упоминал раньше, входит в так называемую Песочницу, которая объединяет в себе сразу несколько отделов, и призвана помогать начинающим Игрокам. Первым делом тебе следует обратиться туда - просто для того, чтобы войти в курс наших дел. Кстати, раз уж мы заговорили о коммуникации внутри клана, тебе следует знать - ни в коем случае не следует открывать свой статус Игрока. Пускай и такому же члену клана, как ты. Слишком много людей знают о тебе, а ведь в идеале только я должен быть в курсе... - он пожевал губами:

- Мда... Ну ничего, мы постараемся с этим справиться. Для всех остальных ты должен быть рядовыми членом клана, которого взяли по блату.

Я покачал головой:

- Столько усилий, с ума сойти! И все ради неизвестно кого! Откуда вы знаете, что я смогу хоть частично их окупить? Откуда вам знать, что другой Игрок их окупит?

Куратор пожал плечами:

- Мы рискуем, согласен. Но этот риск оправдан.

Я вернулся к прерванной теме:

- Ну хорошо, допустим. А где... В смысле - как это все

устроено? Нужно куда-то ехать, или процесс происходит удаленно?

На этом наш разговор ненадолго прервался - куратору пришлось ответить на звонок. Выслушав собеседника, он весьма эмоционально пообещал оторвать тому голову, и бросил телефон на стол:

- Тянешь за собой знакомых людей, в надежде на то, что они-то точно не подведут, но... - он отмахнулся:

- Трудно переключаться на новые реалии - особенно тогда, когда не знаешь всей информации. Так о чем мы говорили?

- Об исследовательском отделе.

- Точно-точно! Собирать так много Игроков в одном месте было бы слишком опасно, поэтому исследования пока что проводятся через Игровой форум - там никто никого не сможет вычислить, и анонимность переписки гарантирована. Мы дадим тебе ники Игроков, которые занимаются соответствующей деятельностью, как из нашего клана, так и одиночек-энтузиастов. Информаторий, кстати, единственный функционирующий на данный момент отдел Песочницы - с его представителем ты можешь быть свободен в общении - он второй по информированности человек в клане. Предвидя твой вопрос - нет, я не знаю, какой пост он занимал до того, как стал Игроком. Другие не заслуживают такой степени доверия - кто знает, как повернутся дела в будущем? Может, спустя какое-то время они окажутся в рядах наших соперников?

Раз уж мы заговорили о соперниках:

- Какие отношения у нас с другими кланами? Я так понимаю, лидер в курсе положения вещей, значит, в войне не должен быть заинтересован?

Мужчина хмыкнул, мельком поглядев на загоревшийся экран мобильного:

- Другие кланы существуют лишь в умах их создателей, так что говорить о каких-либо отношениях пока рано. А если ты имеешь ввиду те, которые финансируются из бюджета, и подчиняются государству - мы стараемся не трогать друг друга лишний раз. Нейтралитет - это слово достаточно емко и точно выражает нашу позицию. Но мы отвлеклись, давай вернемся конкретно к тебе и твоей работе в клане. Ты - исследователь, значит займешься исследованиями. Тебе стоит знать, что свои первые деньги ты получил только за то, что присоединился к нам, я не собираюсь тебя заставлять отрабатывать их.

- Вы несколько раз упомянули Песочницу. Этот термин взят из игр, правильно?

- Насколько я знаю - так и есть. Песочница должна помогать

начинающим Игрокам осваивать новые навыки, поднимать уровни - все в таком духе.

- А Информаторий - это часть Песочницы. Что еще входит в ее состав?

- Экспериментальный, исследовательский, отдел инноваций...по большому счету, Песочница включает в себя все новосозданные отделы - для лучшей интеграции. Ты можешь принимать участие в любом из них, если захочешь.

- Я правильно понимаю, что о работе курьера можно забыть, занявшись общением с указанными вами людьми на форуме?

Иван Иванович вновь рассмеялся:

- Разумеется! Курьер - это своего рода маскировка для всех остальных членов клана. Пропустить тебя через нашу бухгалтерию, выписать пропуск, объяснить высокую заработную плату - вот какая истинная функция твоей должности. Если честно, не думаю, что возможно сохранить в секрете твой статус - рано или поздно правда всплывет - и тогда только держись. Сейчас мало людей осознает истинную ценность и силу договора, заключенного между тобой и кланом, но... - он щелкнул пальцами, - ...это единственная вещь, которая может хоть как-то гарантировать твою независимость, как бы странно это не звучало. Независимость от желающих наложить на тебя лапы.

Я кивнул:

- Цены на Игроков заметно поднялись за последние дни, я в курсе...

- Не на Игроков, не стоит думать об этом, как о каком-то рабстве. Считай это инвестициями в будущее. Еще вопросы?

- Насчет охраны. Я слышал, что основная задача Алисы - защита портала, а не меня. - я заметил, что взгляд куратора вильнул в сторону после этого вопроса:

- Злой, гмм... В этом есть доля истины, но постарайся понять: ты - бессмертен, убить тебя невозможно. Но что случится, если завладеть порталом? Бессмертие окажется бесполезным. Не думаю, что тебе хочется испытать нечто подобное на себе, верно? Алиса обязательно выделит людей для обеспечения твоей безопасности - хотя-бы для того, чтобы никто не узнал, кто ты на самом деле такой.

Уфф, как все туманно и запутанно. Но, если подвести черту, все выглядит не так уж и плохо: я в сильном клане, из договора исключены все сомнительные пункты, на банковском счету огромная сумма денег, а безопасностью моей квартиры занимаются профессионалы. И я бессмертен. Разве не замечательно?

Я обреченно выдохнул:

- Говорите имена, Иван Иванович, и будем работать...

10.08.2019

Мистер White: 'Я полчаса пробывал открыть эту твою удачу - и нефига. Может до того как кинуть монету, ты сделал что-то еще? Вспомни!'

Иван Царевич: 'У меня тоже удача не открывается. Привратник говорит, что я недостаточно погружен в Игру для открытия характеристики. Ппц'

Zeus: 'Успокойтесь, нужно продолжать экспериментировать, и тогда мы точно поймем, в чем дело. Злой, вспомни все детали, важна каждая мелочь! Может, ты что-то говорил или думал при этом?'

Я снял руки с Алтаря знаний и шагнул назад. Голова немного побаливала от слишком частого использования 'параллельного мышления' и 'концентрации', так что я решил взять небольшой тайм аут. Другие найдут, чем себя развлечь в мое отсутствие - благо тем для обсуждения просто уйма, начиная от создания системы подсчета опыта за открытые умения, и до способов открытия секретных характеристик. Устало выдохнув, я сел на кровать позади себя - время внутри собственного подпространства двигалось с той же скоростью, что и снаружи, но следить за ним было очень проблематично - играя с собственным разумом, умения превращали несколько часов в мгновение. Впрочем, такое со мной бывало и в бытность простым человеком - зачитался книгой, и пропал на весь день, а то и сутки. Может, стоит перекусить? Я задумался, пытаясь ощутить голод. Хотелось выйти в реальный мир хоть на несколько минут, так опостылели мне скучные пещерные декорации.

Квартиру охраняли четверо злобных церберов Алисы. Злобных оттого, что их увольнение пошло не по плану: вместо обещанного капитаном плавного перемещения на новое место работы их ожидал целый ворох проблем. Большинство мужчин оказались семейными, и последовавший за Игрой бардак не приносил им ничего кроме раздражения. Разве что хорошие премиальные, о которых раньше они могли только мечтать - солидные денежки держали их в узде, но не могли помешать злобно зыркать по сторонам, пугая моих соседей. В квартире жил всего один из них - тот самый Жора, который, насколько я понял, был неформальным лидером команды. Однако это было временно - скоро они заселятся в соседнюю квартиру, и здоровяк оставит меня одного - поскорее бы. Не знаю, как они впятером собираются

там ютиться, учитывая, что среди них - молодая девушка. Капитана Романову - так звали Алису - я не видел с момента вступления в клан, и даже немного соскучился - она уже несколько дней занималась бумажной работой, связанной с увольнением своих сотрудников. Ее саму эти проблемы не коснулись: все же работа в пресс службе полиции и служба в УОГЗ - две разные вещи, плюс влиятельный отец по любому поспособствовал.

Жизнь в клане была совсем не такой, какой я ее представлял. Большую часть времени занимало общение с другими исследователям на Игровом форуме в специально созданном для этого закрытом клановом чате. Кто и как его создал, было загадкой - сам я не мог этого сделать, как не пытался. За ту неделю, что прошла с момента визита ко мне Алисы, Руслана, а следом за ними и моего куратора - Ивана Ивановича, я многое узнал как о Игре в целом, так и о клане в частности.

К примеру, тайна нашего лидера довольно быстро перестала быть тайной - разговоры о том, кто такой Э.В.М. пошли сразу же, однако название клана, объемы инвестиций и прочие факторы указали на это лучше любых разведчиков. Это даже не шило в мешке - это целый лом!

Стоит упомянуть и о договорах, аналогичных тому, что заключил я: многие подмахивали бумаги не глядя, и сейчас сильно об этом жалели. Судя по тому, что я узнал, мой вариант был настолько выгодней стандартных условий, что я решил не говорить о нем другим - как бы недовольные не подняли волну с требованиями переподписать документ.

Кстати! Зевс был начальником исследовательского отдела - и не зря! Он постоянно генерировал самые разные идеи, помогал поднимать уровни таким нубам, как я, и вообще - поддерживал всех нас морально. Многим такая поддержка была необходима - особенно старшему поколению, которому свыкнуться с резкими изменениями было очень сложно. Я уже успел познакомиться с семнадцатью Игроками, вошедшими в клан - разумеется, знали мы друг друга только по игровым никам с форума, который нам открыли наши кураторы. Кстати - у каждого Игрока был свой куратор, и, насколько я понял из наших совместных бесед, большинство из них ранее занимали высокие посты. Видимо, именно это было ключевым элементом, который позволял открыть доступ к новой должности, ибо Зевс жаловался, что его куратор мало соображает в играх. Я так и не смог понять, сколько лет нашему начальнику исследовательского отдела: молодежный сленг вкупе с некоторыми оговорками, говорящими о том, что ему явно далеко за тридцать, не вносили ясность в вопрос. Одно я

знал точно - благодаря его помощи в том числе я поднял пять с лишним уровней. Правда, для этого пришлось самостоятельно открывать кучу абсолютно неприменимых умений, и без перерыва использовать их. Поначалу голова раскалывалась от частого использования, но Привратник пообещал, что как только организм переварит сотню Интеллекта, негативные эффекты от большинства навыков пропадут.

Было бы несправедливо оставить без внимания и участие Тимура в повышении моих уровней - он ускорил этот процесс как минимум раза в три! Обретение каждого нового навыка происходило не просто так, а ради высшей цели - противостояния неизвестному врагу! Халява!

Никто в клане не знал о том, кто такой Тимур на самом деле и какими выдающимися способностями обладает, но такое положение вещей не могло долго продолжаться: неписей, подобных ему, в мире появилось уже довольно много - кланы устраивали настоящую войну за эти ходячие генераторы опыта. Я редко смотрел новости, узнавая о происходящих в мире событиях через Тимура. В криминальные хроники все чаще попадали опьяненные внезапно обретенной силой Игроки, и несомненным лидером среди них был Муэрте. Более сотни жертв среди мирного населения и неизвестно сколько убитых полицейских посеяли в небольшом Мексиканском городке, расположенном недалеко от границы с США, настоящую панику - полиция никак не могла обнаружить его логово, и убийства продолжались. Вдохновленные его примером, некоторые идиоты решили повторить его подвиг: ну а что - кто остановит бессмертного сумасшедшего, обозленного на весь мир? А таких было предостаточно. Навыки Серийного Маньяка внушали уважение и страх каждому адекватно мыслящему человеку.

В России дела обстояли ненамногим лучше: указу президента об обязательной регистрации последовали единицы - судя по статистике, собранной специалистами клана, процент Игроков, посетивших приемник, не дотягивал даже до двадцати - и это данные из официальных источников! На самом деле этот процент должен был быть ниже раза в два. Один за одним писались и принимались законы касательно Игры и ее адептов: сперва ужесточили наказание за использование навыков в преступных целях, через пару дней запретили использовать навыки в принципе, а закончилось все тем, что сегодня люди, не успевшие внести себя в Единый Реестр Игроков, подвергались уголовному преследованию с такой заумной формулировкой, что я ее и не вспомню. Вот такая демократия... Хотя это было ожидаемо - слишком много людей использовали способности исключительно

для собственной выгоды, не считаясь с последствиями для окружающих. Я и не заметил, как меня записали в рецидивисты, которых ищет милиция... Куратор заверил, что я могу не беспокоиться - моя тайна останется тайной для всех посторонних.

Следуя совету Зевса, я бросал все очки опыта в одну характеристику, и сейчас мог похвастаться сотней Интеллекта. Расчет очков характеристик, получаемых при повышении уровня, оставался для меня, ровно как для остального мира, загадкой: за повышение последующих после второго уровней я получил 9, 12 и 16 очков соответственно - этого как раз хватило для сотни, и еще довольно много осталось в запасе - рост моих навыков заметно отставал от роста уровней - я сильно рисковал, поднимая Интеллект так быстро, но риск был оправдан. Сейчас мои характеристики выглядели очень достойно - но еще достойней они будут выглядеть, когда пройдет необходимое для адаптации организма время, и я смогу раскидать оставшиеся свободными очки характеристик!

Имя: Злой
Уровень: 5 (3964/5000)
Сила: 73
Интеллект: 100
Выносливость: 18
Удача: 1
Свободных очков характеристик: 29

Я встряхнул ладонями, будто дирижер перед началом ответственного концерта, и встал с койки:

- Привратник, если появятся новые скиллы, сообщи мне об этом немедленно.

Старик степенно кивнул:

- Как скажешь.

Если и было существо, которое радовалось поднятию уровней больше меня самого - то это был мой Хранитель. Каждый новый уровень он встречал целой одой моему стремлению к самосовершенствованию, и сиял при этом довольной улыбкой. Тимура мой рост скорее разочаровывал - друг был уверен, что на моем месте он смог бы реализоваться гораздо лучше и быстрее. До сих пор он не мог определиться насчет моего вступления в клан - хорошо это, или все же плохо? Мне кажется, если бы не его желание добиться всего самостоятельно, то он уже стал частью какого-то сильного клана. Но пока был я, готовый принять и исполнить любой его квест Игрок!

- Поделись со мной знанием!

Я бегло посмотрел чат в поисках интересной информации:

Злой: 'Я тут. Никаких особых мыслей не было, и слов не говорил - просто бросил монету. Про Удачу даже не думал - ведь в то время я даже не знал о существовании скрытых характеристик.'

Иван Царевич: 'Удача не просто так называется скрытой характеристикой - просто так ее не открыть.'

Зевс: 'Согласен. Но останавливаться нельзя - вдруг что-то получится? Отложим пока Удачу, давайте подумаем над навыками - у кого-нибудь появились новые идеи?'

Мистер White: 'Зевс, нам нужно открыть атакующий навык! А то нас даже Грабитель 1 уровня сольет не глядя!'

Зевс был среди нас бесспорным лидером по количеству и качеству открытых умений. Я изучил все доступные моему классу, даже те, которые считались совершенно бесполезными - это было сделано для поднятия уровней. Каждый самостоятельно изученный навык давал 100 очков опыта - минимум. Учитывая бонус от квестов Тимура, я мог получить вместо положенной сотни до трехсот очков! Это и был тот буст, о котором я упоминал ранее. Моя прокачка проходила следующим образом: Зевс говорил Игрокам, какое есть умение, что оно делает и что нужно сделать для его открытия - дальше все зависело от нас. Кто-то открывал навык сразу же, кому-то приходилось тратить на это заметно больше усилий - но в итоге все достигали цели и получали заслуженный опыт за самостоятельность. К сожалению, среди них не было ни одного серьезного атакующего. М-да, Исследователь получался очень мирным персонажем. Но это пока...

Зевс утверждал, что ничего с такого наставничества не имеет, но...кто знает? Игра вполне могла его чем-то отблагодарить за помощь другим.

Злой: 'Мне в голову ничего не приходит. АФК на пол часа - нужно подкрепиться.'

Несколько шагов...

***

...и я в спальне.

- Быстро ты на этот раз... - Жора был, как всегда, само красноречие. Сидя у моего компьютера, он ни капли не

напоминал профессионального телохранителя - только пистолет, небрежно брошенный рядом с клавиатурой, говорил о том, что этот мужик сидит тут не просто так. В последние дни температура стояла аномально высокая, и находиться в помещении без кондиционера было невозможно - особенно, если на тебе бронежилет. Жора решил применить радикальные меры, и теперь расхаживал по квартире в широких карго-шортах и рубахе нараспашку, демонстрирующей его мощный торс. Я пожал плечами, проходя мимо:

- Навыки для изучения кончились, вот и все.

Его вводили в ступор некоторые способности Игроков, однако больше всего его впечатляла наша шкала жизни. Неважно, сколько хэпэ у Игрока имеется в данный момент, тысяча или единица - он может действовать в полную силу. Никакой потери крови, никакой хромоты, никаких увечий и прочего - либо у тебя есть здоровье, либо оно кончается, и ты умираешь...и то лишь для того, чтобы спустя какое-то время возродиться из пепла, подобно мифическому фениксу. Мой показатель поднялся до 1206 HP, что подтверждало теорию о прибавке пяти процентов с каждым новым уровнем.

В последнее время мы с ним частенько разговаривали обо всем произошедшем - может, он делал это из личного любопытства и скуки, может быть, по заданию сверху - чтобы завоевать мое расположение, не знаю. Но из таких бесед, обычно начинающихся с какой-то ерунды, я узнавал много интересного. Например, о том, какие проблемы начались у всех парней, внезапно решивших покончить с работой в УОГЗ - и речь не только о тех, что занимались охраной моей квартиры. Многие сменили работодателя, когда немного разобрались в происходящем - государство взвалило на плечи силовиков колоссальный груз, но при этом никто не озаботился достойной компенсацией за опасный труд. Или о способах противодействия Игрокам - проводились и такие эксперименты. Что будет, если залить портал цементом? Ответ прост - Игрок не сможет покинуть свое личное пространство! Чем не шах?

Кстати, в прошлом я спрашивал у Привратника о том, какие профессии уже открыты, и он упомянул Безумца среди прочих. Несмотря на то, что в то время эта профессия была второй по популярности, она меня не особо заинтересовала, ибо голова была забита другими мыслями. Сейчас представители именно этой профессии доставляли больше всего проблем - их поступки было сложно предугадать, а навыки не поддавалась анализу. Чего стоит хотя бы способность перемещать собственное сознание в другое тело! Если верить игровому форуму, то Безумец после

возврата в собственное тело мог сохранять себе часть воспоминаний недавнего носителя. Представьте, что такой ненормальный взял ваше тело напрокат и пользуется вашей памятью! И не факт, что вы вернете свое 'имущество' в цельности и сохранности - ведь смерть носителя совсем не обозначает смерть Безумца! На мой взгляд, это самое страшное умение из возможных - и оно было доступно с первого уровня! Даже Муэрте - это всего лишь убийца - как бы странно это не звучало. Пока что информации о них было очень мало, но я надеялся, что это ненадолго - вместе с повышенным интеллектом ко мне пришла жажда знаний - и одноименное умение тут совсем не при чем! Мои размышления прервал голос из комнаты:

- Денис, посмотри, что по новостям показывают!

Пришлось оставить электрочайник закипать в одиночестве, и возвращаться в комнату:

- Что там еще случилось?

- Игрока в прямом эфире ловят. Показательная порка... - раздался желчный смешок.

Судя по логотипу в левом верхнем углу я смотрел онлайн трансляцию одного из федеральных каналов: взъерошенный ведущий, то и дело пригибаясь и оглядываясь за спину, сбивчиво вводил зрителя в курс дела:

- ...отказ подчиняться полиции, публичные угрозы первым лицам государства, многочисленные случаи нарушения действующего законодательства - лишь верхушка айсберга, которую представляет собой этот Игрок! Все попытки решить возникший конфликт миром не увенчались успехом, и теперь настало время для силового воздействия! Настало время для профессионалов!

Мимо репортера один за другим пробежало несколько бойцов, упакованных в бронежилеты:

- В данный момент вы можете видеть спецназ - силы особого назначения, чья единственная задача и святой долг - защищать свободу и безопасность честных граждан и конституцию нашей родины! - в конце фразы он захлебнулся собственным восторгом, вызвав смешок Жоры:

- Кретин. Парни жизнями рискуют, а этому идиоту лишь бы их ярлыками обвесить. Не знаешь, кто там? - он дернул подбородком на монитор.

- Без понятия. Не все Игроки ведут блог на игровом форуме, знаешь ли.

Судя по информации с бегущей внизу экрана строки, операция проходила в Ростове - никого из своих коллег оттуда я не знал.

- Начинается... - пробормотал здоровяк. Я кивнул в ответ:

- Закидают гранатами с газом, а потом возьмут тепленького, делов-то. Нагнали народу, как на парад. Раньше тоже воевали с Игроками - но такой шумихи не припомню.

- Ты не понимаешь, Денис. Думаешь, это, - Жора ткнул пальцем в монитор, - разовая акция против конкретного Игрока? Нет, это - объявление войны всем несогласным, в том числе и тебе. Наглядная демонстрация того, что ожидает несогласных с политикой партии. Знаешь, что сейчас произойдет? - он обернулся ко мне.

- Штурм. Парня им не взять - он, скорее всего, или спрячется в портале, или погибнет - судя по тому, как они серьезно подошли к делу. Соответственно - воскреснет там же. Заблокируют беднягу - тем и кончится.

Мужчина усмехнулся, покачав головой:

- А теперь слушай, что будет на самом деле. Будет ожесточенный штурм, будто против банды опасных террористов. Стрельба, разрывы гранат, и многочисленные жертвы среди штурмующих... Скорее всего, погибнут простые люди, неизвестно как оказавшиеся на линии противостояния. Трансляцию по ТВ, конечно, тут же прервут - цензура. Но интернет-пользователи насладятся полной версией мясорубки, без ретуши.

Я робко улыбнулся - что-то слишком мрачную перспективу рисует передо мной телохранитель:

- Как-то слишком, ты не находишь? Они же не Муэрте ловят, в конце концов!

- Раз уж ты вспомнил его, вот тебе задачка для размышления: зачем телевидение последние дни усиленно крутит страшные сюжеты про этого серийного убийцу?

- Запугивают народ? Пытаются показать, что Игроки и простые люди - разные?

В ответ раздалось насмешливое фырканье:

- Глупости, и среди людей попадаются подобные образчики. На самом деле они готовят почву: Игроки могут быть либо - хорошими, либо - плохими, без вариантов. Хорошие - прошли регистрацию. Плохие - нет. В глазах простого обывателя такие как ты должны встать в один ряд с Муэрте...

Я открыл рот, но ничего не успел ответить: картинка на экране пришла в движение. Раздалась первая автоматная очередь../

***

- Мама! Мама! - тоненький детский голосок с трудом

прорвался сквозь звуки пламени, пожирающего искореженный остов машины скорой помощи, лежащей на боку у продуктового магазина. Картинка резко дернулась в сторону: пытаясь найти источник крика, оператор споткнулся, едва не выпустив из рук свой рабочий инструмент, но все же удержался на ногах: через несколько секунд фокус был пойман, и я заметил ребенка, цепляющегося за стену дома, разрушенного почти до самого основания. В чумазых шортиках и рваной маечке, с зажатыми в ладошках сандаликами, он то и дело останавливался, чтобы позвать:

- Мамаааа!

Камера заметалась из стороны в сторону, будто пытаясь помочь малышу, но резкий порыв ветра накрыл оператора клубами жирного, черного дыма от догорающего неподалеку автомобиля. Прежде чем режиссер успел сменить картинку, послышался кашель вперемешку с матом. Следующий кадр охватил поле недавней битвы общим планом сверху: разрушенная неизвестной магией практически до основания пятиэтажка, разбросанные тут и там тела погибших и раненых бойцов, ушедшее под землю авто спецназа... Дым и все еще не опустившаяся пыль сильно затрудняли обзор, так что толку от квадракоптера было мало, что подтвердила быстрая смена плана.

Жора молча встал, освободив стул, и прошел мимо меня на кухню. Я, не отрывая взгляда от экрана, тут же сел на его место - трансляция сопровождалась бегущей строкой, сообщающей о предварительном количестве жертв: 23 бойца спецназа убиты, жизнь еще 12 находится под угрозой. Никто из простых людей - жильцов дома не выжил, это было очевидно и без подсказок с экрана. Рухнувшие практически в самом начале заварушки бетонные плиты перекрытий не оставили им ни единого шанса на спасение. С кухни раздался голос телохранителя:

- Алиса, ты видела, что происходит? ...Да, я именно про... ...Это я и сам прекрасно понимаю, что мы будем делать? ...Ждать? Чего ждать - пока нас самих ОМОН брать не придет?! Ты с ума сошла?! ...Я нанимался охранять, а не воевать, девочка! ...Нет, я не отказываюсь, но хочется знать, что мы будем предпринимать в ближайшем будущем - это раз! И два - моей семье обещали обеспечить безопасность! Учитывая последние новости, я требую исполнения кланом взятых на себя обязательств! Зачем мертвецу деньги?! ...Так свяжись с ним, черт тебя дери!

Последнюю фразу Жора выкрикнул, не пытаясь скрыть гнев в голосе.

Я оглянулся на дверной проем - телохранитель решил пообщаться со своей непосредственной начальницей - но та и

сама толком не знала, что нас ждет впереди.

- Сука! - мужчина вернулся в комнату, на ходу застегивая рубашку:

- Никто нихера не знает, а крайними окажемся, как всегда мы! - он схватил стоящий у батареи бронежилет и накинул его на плечи. Он выглядел громоздко, но обеспечивал при этом более надежную защиту, чем прежний. Стул подо мной скрипнул:

- Думаешь, скоро и за меня возьмутся?

Вместо ответа мужчина протянул руку:

- Подай пистолет.

Повертев оружие в руках, проверяя наличие обоймы, он спрятал его в кобуру:

- В ближайшее время вряд ли, но это ненадолго. Неделя у нас есть точно, при самых плохих раскладах. Как только сознание людей примет тот факт, что Игроки - зло, начнется охота на ведьм. Твой сосед с радостью сдаст тебя федералам.

Я повернулся к монитору, где репортер пытался взять интервью у одного из уцелевших бойцов.

- Охота на ведьм... Но ты же говорил, что в ООН приняли резолюцию о массовом равенстве?

- 'О всеобщем равенстве'... Россия попыталась наложить вето на это решение, однако нас никто не стал слушать. Это в цивилизованной и просвещенной Европе Игроки сами идут на контакт...по крайней мере большая их часть. А у нас другой менталитет, - он мотнул головой в сторону монитора:

- Вон, погляди. Доверие к власти упало так низко, что приходится выдумывать новых врагов просто для того, чтобы удерживать поводья. Сначала была Америка - впрочем, небезосновательно. Потом террористы, а сейчас - Игроки. Как тебе? Несмотря на вето, резолюцию приняли, а нам выдвинули ультиматум. Почаще выходи в реальность, чтобы поглядеть на происходящее в мире, тогда не упустишь новостей.

Я сглотнул:

- И что за ультиматум?

Жора вышел в коридор, пожав перед тем плечами:

- Мне никто об этом не говорил, а по новостям только общие фразы: мы молодцы, а все остальные - пособники террористов и главные враги русского народа. Алиса сказала, что иностранные государства готовы обеспечить Игрокам из России политическое убежище. Всем без исключения, даже преступникам. Хотя и они лукавят - ты же сам говорил, какой бардак происходит в той же Америке.

Я молча кивнул. Россия начала кричать об угрозе, исходящей от Игроков, самой первой, и громче всех остальных.

Западный мир старался не нагнетать обстановку, однако и там дела были не так хороши, как нам показывали в новостях или даже интернете. Игровой чат был отличной возможностью отслеживать реальное положение вещей, минуя любые модерирующие фильтры.

Позиция запада ясна - привлечь на свою сторону как можно большее количество Игроков. Гарантии безопасности, обещания особых, исключительных прав, в конце концов большие деньги - в ход шли любые доступные методы.

- Этот твой телепорт, чтоб ему пусто было... - Жора окинул портал злобным взглядом:

- Если бы его можно было прятать...

На это мне было нечего возразить.

Внезапно раздался звонок - я спешно выудил из кармана телефон, полученный от Руслана, и поднес его к уху:

- Да?

- Приветствую, Злой. Как у тебя дела?

Это был первый раз, когда не я звонил куратору, чтобы решить какие-то свои вопросы, а он - мне, так что я решил избавить себя и своего собеседника от ненужных формальностей:

- Все по-прежнему. Вы звоните по поводу произошедшего в Ростове?

Секундная заминка показала, что куратор не ожидал от меня такой прыти:

- Именно. Вижу, ты в курсе событий, и догадываешься, чем всем нам грозят надвигающиеся перемены. Это избавит меня от лишних объяснений.

Жора вопросительно поднял брови, и я несколько раз хлопнул себя по плечу свободной рукой - начальство на связи:

- Вы в курсе, что там произошло? Не уверен, что всего один Игрок в состоянии сотворить такой хаос...

С той стороны раздался уставший вздох:

- Это был Игрок. Маг. Маг земли, если быть точным. Наши информаторы пока молчат, однако что-то мне подсказывает, что все не так просто, как кажется...

Я посмотрел на Жору:

- Хотите сказать, что это спланированная акция устрашения?

На сей раз в голосе послышались нотки удивления:

- Ты прав. И так считаем не только мы с тобой - все руководство клана стоит на ушах - наконец-то власти решили определиться со своей окончательной позицией относительно Игроков. Но никто не думал, что это произойдет настолько...быстро и грязно. Последние события в Нью Йорке подстегнули нашего президента к принятию решений - и ручной

маг стал отличным детонатором.

Жора, который отвлекся от шнурования ботинок, все прекрасно слышал, и демонстративно пожал плечами - я, мол, предупреждал - после чего продолжил свое занятие. Я удивился, насколько совпадают их взгляды:

- И что мы будем делать?

- Клан в очень сложном положении - к сожалению, решить вопрос деньгами не получится, и нам придется подстраиваться. Большой Совет решил, что Игроков нужно регистрировать - защищать вас и ваши телепорты мы не сможем - войны против армии клан не выдержит... Никто ее не выдержит.

Я едва не выронил трубку - неужели могущественный клан меня вот так вот сдаст? Без всякого сопротивления?!

- Погодите, Руслан, а как же...

- Не делай поспешных выводов, Злой. Мы не отказываемся от наших договоренностей, но скрываться как прежде не получится - давление на Россию огромное, и президент готов идти на любые меры, лишь бы не допустить инакомыслия. Парламент его полностью поддерживает - все видели, что произошло в Ростове, глупцов напрасно рисковать нет. Нам придется, Денис.

- А как же клан?

- Все детали тебе объяснит твой куратор Иван Иванович, при личной встрече, это не телефонный разговор. Приезжай в офис, и захвати с собой охранника. Алиса завязла в бумагах, и какое-то время Гене придется заниматься ее работой.

Я попытался вспомнить, кого он имеет ввиду:

- Какому Гене?

- Который у тебя живет.

- Его Жора зовут.

- Пускай Жора, - согласился собеседник.

Я кивнул сам себе:

- Хорошо, мы скоро будем...

***

С момента моего прошлого посещения здание офиса сильно изменилось - ремонт на первом этаже был практически закончен, а в кабинете куратора, на стоящем в углу массивном шкафу, появилось пугало орла, пафосно расправившего крылья над сидящим в кресле мужчиной. Пока руководитель выдавал распоряжения новому начальнику моей охраны, я не отрывал от него глаз. Чучело оказалось игровым предметом, и я гадал, каких сюрпризов кроме тех, что я смог открыть с помощью навыка 'Оценки', от него можно ожидать.

- Злой, ты все слышал?

Я кивнул в ответ, повернувшись к куратору. Тот выглядел не лучшим образом - синяки под глазами и мятый костюм создавали образ донельзя уставшего клерка средней руки. Несмотря на то, что я вот уже пятнадцать минут уделял все внимание исследованию птицы, 'Параллельное мышление' исправно доносило до моего сознания всю информацию - навыки следовало тренировать при любом удобном случае.

- Надеюсь, ты понимаешь, что это вынужденные меры?

Я снова кивнул:

- Понимаю, конечно.

Несмотря на то, что одной из причин моего вступления в клан была попытка защититься от внимания государства, но увы и ах - этого не произошло. Да и не могло произойти, по трезвому размышлению. Рано или поздно личности всех Игроков будут раскрыты. Через год, десятилетие, или пускай через сотню лет - но это неизбежно.

Иван Иванович встал из-за стола и пожал руку сперва охраннику, а затем мне, завершая беседу:

- Тогда рекомендую начать прямо сегодня - не стоит тянуть.

- Так точно, Иван Иванович. Я буду на связи, если что. - Жора кивнул хозяину кабинета и развернулся к двери.

Бросив последний взгляд на птицу, я покинул кабинет вместе с ним.

Исследовательский отдел, судьба которого меня беспокоила больше прочего, занимался очень многими вещами. Такими, например, как создание игровых предметов. В клане было несколько Игроков, специализирующихся на этом направлении, и у них выходили очень достойные вещи. Мне создание давалось не так легко, но постепенно моя квартира превращалась в мастерскую безумного артефактора: большинство созданных моими усилиями предметов были совершенно неприменимы, однако меня это не останавливало, как раньше. Я пытался понять те принципы, согласно которым происходило придание атрибутов, и теперь у меня дома были вилки и ложки, усиливающие вкус еды, джинсы, в карманах которых провода от наушников не путались и прочие результаты удачных и не очень экспериментов.

- О чем задумался? - Жора выглядел веселее, чем час назад: куратор пообещал поддержку со своей стороны в любом вопросе и прояснил кое-какие детали касательно нашего ближайшего будущего. У охранника оно было радужным: его, как и прочих людей Алисы, переводили на новую должность. Бывший телохранитель стал одним из охранников краснодарского офиса.

Насколько я понял, работа ожидалось непыльная - Жору не останавливала даже ощутимо упавшая заработная плата, безопасность вышла на первое место.

Мое будущее было не так определено. Мне надлежало явиться в приемник для прохождения процедуры обязательной регистрации, и далее следовать инструкциям сотрудников госорганов. Советы, которыми меня снабдил куратор, должны помочь не попасть впросак. Усмехнувшись, я взмахнул рукой:

- Думаю, что меня ждет в приемнике. Раньше было достаточно паспорта и страховки - сейчас требуют весь пакет документов, начиная от военного билета и заканчивая справкой о том, что ты не наркоман.

Здоровяк предпочел прервать наш короткий диалог - он вызвонил своих напарников, которые в данный момент следили за моей квартирой из машины, и объяснил им ситуацию. Судя по краткому диалогу, они так же были не в восторге от нынешней работы, и с радостью восприняли перемены. Неожиданно для себя я ощутил некоторую обиду - слишком много радости оттого, что закончилась работа, связанная непосредственно со мной.

- Давай, Денис, бог даст - еще свидимся! - Жора протянул мне широкую ладонь. Старательно сдерживая удивление от такого скорого прощания, я пожал ее:

- Удачи на новом месте.

Мужчина сделал вид, что не заметил сарказма, и, развернувшись на пятках, зашагал прочь, уткнувшись в телефон. Вот и все...

Теперь мне стоит забыть о произошедших в моей жизни переменах, и устремиться в светлое будущее. В приемник. Я передернул плечами, и пошел к остановке. Дела у клана шли не сказать чтобы хорошо - чего стоит одна конспирация на уровне школы, которую демонстрировал Иван Иванович: все решалось как-то грубо, рывками, в последний момент...

С этой секунды я становлюсь Игроком одиночкой, который скрывал от всех свои способности как мог, но после представления по ТВ решил сдаться - в числе прочих. Никакого клана я не знаю, никакого Иван Иваныча тоже, а что касается возросшей активности вокруг моей персоны - так не все поверили в мою бездарную игру, и появились желающие прибрать меня к рукам. Впрочем, они сбежали, как только увидели давешний сюжет. Легенда, прямо скажем, аховая - но лучше ничего нет. Остался Злой сам по себе...

Приемника по указанному адресу не оказалось - неказистый ларек убрали с глаз подальше, и всех желающих заявить о своей принадлежности к бессмертным ожидала служебная тойота с

синими номерами. Неужели регистрацию придется проходить, что называется, на капоте? Я заглянул в открытое окно автомобиля, рассмотрев троих полицейских, один из которых увлеченно жевал солидных габаритов бутерброд:

- Прошу прощения, а куда делся ларек для регистрации Игроков?

Несмотря на то, что я всего лишь задал невинный вопрос, не успев заявить о своем статусе, все трое сидящих в авто дернулись, а обедающий поперхнулся. Старший наряда окинул меня угрюмым взглядом:

- Тебе-то зачем?

Я немного опешил от такого отношения:

- Зарегистрироваться, зачем же еще?

Капитан раздраженно буркнул себе под нос:

- И чего вам спокойно не сидится... - но тут же нацепил фальшивую улыбку:

- Я правильно понимаю, вы - Игрок? Наверное, маг? Наверное, бессмертный? Пункт регистрации переехал на улицу Ленина, уважаемый. Желаете, чтобы мы вас туда доставили, или сами справитесь?

Я усмехнулся, сообразив, в чем причина такого поведения - видимо, не я первый пришел сюда заявить о своих суперсилах, и работники полиции не верят, что на этот раз все всерьез.

- Нет, я не из магов.

- Ну, тогда сами разбирайтесь, адрес я сказал!

Я устало вздохнул, и внимательно посмотрел на отвернувшегося полицейского.

Навык 'оценка' первого ранга, примененный к неигровому персонажу, в большинстве случаев сообщал пользователю паспортные данные объекта и его текущий статус. Второй ранг этого же умения несколько расширял прежний диапазон, и, помимо прочего, добавлял данные о состоянии здоровья оцениваемого. Третий открывал контекстное меню, позволяющее получать более детализированную информацию с нужными пояснениями. Нам с Тимуром пришлось здорово попотеть, чтобы достичь четвертого, при котором появлялась возможность скрывать свои собственные характеристики от Игроков с менее прокачанным навыком оценки. В дополнение ко всему вышеперечисленному, в случае с неигровыми персонажами, последний ранг мог раскрыть пользователю некую скрытую информацию. В случае с полицейским этой информацией был факт недавней супружеской измены - полтора месяца назад он не смог устоять перед соблазном и закрутил интрижку с сослуживицей - ничего интересного. Его напарники так же заняли

свои места в моей картотеке:

- Благодарю за помощь, я постараюсь справиться самостоятельно. Удачного вам дежурства. - вежливо кивнув напоследок, я направился к ближайшей остановке общественного транспорта, оставив за спиной шушукающихся представителей закона. 'Слух' подтвердил мои мысли - за сегодняшний день к ним уже несколько раз обращались с просьбами, подобными моей. Для задержания одного, который угрожал всех взорвать ядерной магией, даже вызывали наряд. К счастью, угроза осталась угрозой, и ненормального отвезли в приемник для определения личности. Иван Иванович был уверен, что там находится как минимум один Игрок, скорее всего Исследователь, который в состоянии отличить своего собрата от какого-то идиота. Если это было на самом деле так - тогда меня ждет первая встреча с другим адептом Игры.

Была мысль позвонить Тимуру - в клане знали не только о нашей дружбе, но и о его осведомленности, но активных действий по этому поводу не предпринимали, лишь однажды Жора как-бы между прочим намекнул, что в курсе ситуации, и все. Никаких новых условий или ограничений - Иксы честно блюли Договор. Разумеется, это не касалось способности Тимура раздавать квесты - эту тайну мы скрывали со всем старанием.

Сейчас я решил прогуляться в одиночестве: охрану, которая в течение недели неотрывно следила за моим здоровьем - сняли, а каждая наша с Тимуром встреча превращалась в мозговой штурм для создания очередного задания, очередного игрового предмета или еще чего-то подобного. Ну его, сегодня отдохну от этого. Да и небезопасно ему будет появляться рядом со мной - с государством у меня нет никаких договоров, гарантирующих спокойную жизнь для моих друзей.

Город, в котором я жил уже больше двух лет, будто не замечал тех изменений, что происходили в мире - люди спешили по своим делам: кто на работу, кто с работы - разве что появилась новая горячая тема для разговоров. Вместо внешней политики народ обсуждал магию...хотя почему без внешней политики? Вот хотя бы сейчас: я вошел в троллейбус, на котором собирался доехать до пункта назначения, и тут же стал свидетелем любопытной беседы.

- Почти сто человек погибло, и военных много. Я только сегодня смотрела в интернете - сын показал: страсти такие! Как в Сирии прямо - все взрывается, все кричат, ой-ой-ой! - пожилая женщина приложила ладони к щекам и покачала головой. Ее собеседница поцокала языком:

- Что вы говорите! Совсем рядом же... Ничего, скоро наведут

порядок и всех поймают!

- Сын говорит, что их нельзя поймать - они же бессмертные! Говорит, что один такой будет сильнее целой армии!

- Глупости! Обязательно всех поймают, не сомневайтесь. Вот вы только что рассказали, что в Ростове произошло - но поймали же?

- Ой, даже не знаю. Говорят, ликвидировали. Но террористов тоже ловят уж сколько лет...

- Террористов постоянно прибавляется из-за ИГИЛа, а этих не становится больше.

- Но их же нельзя убить...

К беседе присоединился коренастый мужичок, который подошел сюда со средней площадки:

- Этих сволочей всех нужно стрелять! У меня сестра с племянником в Ростове живет, своими глазами все видела!

Последней фразой он переключил на себя их внимание, и придвинулся еще ближе, обдав меня запахом пота:

- Дым столбом, грит! Крики, кровь всюду, земля дрожит так сильно, что дома сыплются, стреляют без конца - а по кому? - он удивленно распахнул глаза, оглянувшись по сторонам, словно ожидая ответа:

- Эту погань в кандалы надо, чтоб и пальцем шевельнуть не мог! Он ведь пальчиком, вот эдак... - мужчина выставил перед собой указательный палец и едва заметно им дернул:

- ...эдак, легонько двинет, и все! Пизд... - он запнулся, и поспешил исправиться:

- ...конец! Все на воздух взлетит, ничего не останется!

Вторая женщина скептически подняла бровь, очевидно, не сильно доверяя сказанному, а первая мелко закивала головой:

- Да-да-да! Мне сын то же самое говорит! Он в интернете сидит, там все про это есть! Только он еще говорит, что не все там террористы - есть и хорошие... - она осеклась, наткнувшись на два возмущенных взгляда:

- Говорит, что в Германии один людей лечит бесплатно. Сам приходит, и лечит...

Мужик фыркнул:

- Так то в Германии! У немцев вообще все по-другому.

В разговор вмешался парень, стоящий рядом со мной:

- Значит, все наши - убийцы и мрази, а немцы - хорошие люди? По-моему, все зависит от человека: если он изначально хороший, то...

- Глупости! - тут же возразил мужик:

- Глупости! Все знают депутата Елбурова! Он поперву тоже хороший был - школу нашу отремонтировал, дорогу в поселок

провел хорошую, свет, газ. Но то поперву! - он покачал пальцем, призывая к вниманию:

- А сейчас чего? Расширел вдвое себя прежнего, харя в телевизор не влазит, одни обещания от него слышно, а толку никакого! Зато домину себе отгрохал. А на чьи деньги? На наши деньги, на мои деньги! Я налоги плачу! - мужик явно оседлал любимого конька, но вопрос парня прекратил поток его жалоб:

- Значит, если русский, то по-любому - дерьмо человек?

- У нас не осталось честных людей! Каждый думает только о себе, чтобы нахапать побольше, на остальных плевать. И ты точно такой же! - он ткнул в него пальцем:

- И ты тоже! - на сей раз палец обличающе указал на меня:

- Только дай вам деньги или какую иную власть - тут ваша доброта и кончится!

Забавное утверждение...особенно, если учесть сильнейшее желание оратора владеть такой же силой, как и осуждаемый им самим маг земли. 'Оценка' будто специально показала мне именно эту тайну. Подобными желаниями, кстати, были озабочены довольно многие - ну еще бы, кто при случае откажется от бесплатного бессмертия?!

Парень выбыл из разговора, покинув транспорт на следующей остановке, а я продолжил оценивать остальных пассажиров в ожидании своей. Несмотря на то, что каждый человек уникален, тайны у большинства были одни: обман близкого человека, измена, воровство - порой совсем незначительное... Оценка показывала самую тщательно скрываемую тайну человека, вне зависимости от ее объективной значимости. Так работало умение.

О произошедшем в Ростове знали немногие - но было совершенно ясно - это вопрос времени. Смерть невинных людей и кажущаяся безнаказанность Игроков станет центральной темой для обсуждения на всех каналах, а вечерние новости обязательно подадут ее с подходящим соусом - родственниками погибших и теми немногими, кому повезло выжить. Теперь я понял со всей очевидностью, что куратор был прав: искусственно создавался образ Игрока, как неуравновешенного и опасного субъекта, которому наплевать на жизни окружающих его людей. Однако я все еще не был уверен, что ростовский маг является государевым человеком - люди, ехавшие со мной, в какой-то степени были правы: таких, как Муэрте, слишком много. Мексиканский убийца - лишь самый яркий пример. Через игровой форум я знал достаточно таких беспредельщиков - пальцев двух рук не хватит всех перечислить.

На моей остановке было неожиданно оживленно - поодаль стояла тренога видеокамеры с логотипом местного канала, вокруг

которой суетился тощий белобрысый парень в очках с толстыми линзами. Рядом стоял его коллега с камерой на плече - невысокий, добродушного вида мужик. Компанию им составляли две миловидных девушки, одна из которых нервно перебрасывала микрофон из руки в руку. Оценка подтвердила - операторы в сопровождении ведущих. Привычные профессии, привычные тайны: девственность у тощего, неоднократная измена без намерения прекращать у второго, аборт у нервничающей девушки с микрофоном... У последней никаких страшных тайн за душой не было, Оценка тактично промолчала - и такое изредка случалось.

Судя по разговору, их направили сюда для ловли Игроков. Дирекция канала решила, что после показанного по телевизору кошмара многие не решатся продолжать игру в шпионов, и добровольно отправятся на регистрацию. Что ж, в этом была какая-то логика, ведь я пришел именно за этим.

Частота применения умений моей профессии зависела от уровня Интеллекта. Когда я только начинал активно пользоваться Жаждой знаний, Параллельным мышлением, Концентрацией, или любым другим навыком, головная боль частенько давала о себе знать, но стоило поднять свой главный параметр до сотни - и эта проблема ушла практически бесследно. Теперь я Оценивал окружающих людей едва ли не по пять штук в минуту, не прекращая качать умение, оказавшееся крайне полезным. Применив навык к спине идущего передо мной мужчины, я с удивлением обнаружил приписку 'игровой персонаж', однако тут же взял вырвавшиеся было эмоции под контроль, стараясь ничем не выдать охватившего меня волнения. Неужели это - Игрок, такой же, как и я? А, может, это непись, вроде Тимура? Я немного отстал от объекта исследования, и пошел следом, просматривая полученные данные - регистрация подождет!

Так-так...Слепцов Игорь Сергеевич, 40 лет, не женат... Детей нет... Игровой ник - 'Вольный'! Профессия - 'Маг воздуха'! Это же Игрок, вашу мать! Первый, встреченный мною в реальном мире! Еще и маг, а не какой-то Исследователь! Вот бы подойти, пообщаться с ним! Однако, этим намерениям не было суждено сбыться - Игорь Сергеевич решительным шагом направился туда же, куда шел и я. Что ж, идем за ним... Оценке нужно время, чтобы собрать всю возможную информацию, обычно хватало нескольких секунд.

Не знаю, отчего, но через десяток шагов Вольный неожиданно насторожился, будто ощутив излишнее внимание к своей персоне, и заозирался, остановившись на одном месте. Я тут же отвел взгляд в сторону, прерывая действие умения, и повернул направо - к автомобильной стоянке. Метров через двадцать я будто

невзначай обернулся - мага не было видно. Успел войти? Параллельно я отметил то, что упустил ранее, наблюдая за Вольным - очень много полиции, словно перед каким-то оппозиционным митингом. Они стояли по двое-трое, внимательно наблюдая за людьми вокруг.

Пункт Регистрации Игроков со старого места перенесли в здание, принадлежащее администрации. Приземистое строение в окружении дорогих иномарок, расположенное в самом центре города, не могло поразить изысканной архитектурой, ровно как и качественным сервисом. Вспомнился скандальный мужичок из троллейбуса - живущие за счет налогоплательщиков чиновники никак не желали служить своему народу. Отношение, знакомое по ЖЭКам, паспортным столам, судам и прочим бюджетным учреждениям, уже давно никого не удивляло. Поэтому, когда дорогу мне преградил презентабельного вида мужчина с бейджем охраны, я послушно остановился. Прежде чем начать разговор, он окатил меня ледяным взглядом, и ткнул пальцем в бейдж на груди:

- Служба безопасности. К кому?

Селин Виктор Алибекович, 43 года, женат, двое детей, родился в Новороссийске, прописан и проживает в городе Краснодар на улице такой-то...Так-так, что у нас дальше? Кандидат в мастера спорта по самбо, сидел за разбойное нападение, выпущен по амнистии через пол года после осуждения... М-да, легко отделался... А что же он скрывает?

Я поморщился - не всегда чужие секреты вызывали улыбку или задумчивое хмыкание: объект Оценки оказался наемным убийцей с весьма солидным портфолио за спиной. На заре своей карьеры, будучи в услужении у помощника мэра, он осуществлял его заказы, устраняя неугодных людей: бизнесменов и политиков. Что такой человек тут делает? Сторожит вход в администрацию? Ай, какое вообще мое дело, я тут совсем за другим!

- Я пришел узнать по поводу регистрации.

В глазах здоровяка мелькнул легкий интерес:

- Еще один Игрок, значит? Тебе в тридцать шестой кабинет, на втором этаже. Надеюсь, ты знаешь, что ждет тех, кто выдает себя за мага? - спросил он, когда я уже миновал вращающиеся двери. Я пожал плечами, не оглядываясь. Конечно, я был в курсе.

Обыватели называли Игроков магами, что легко объяснялось - со стороны практически любой навык выглядел как магия.

Внутри здания, как и снаружи, было много полиции - только в холле я насчитал восьмерых. И никто из них не проявил особого интереса к моей скромной персоне. Это несколько смущало. Как-то все слишком...обыденно, что-ли? Ну, посмотрим, что меня

ждет в приемнике.

Тридцать шестой кабинет отличался от соседних только довольно большой очередью, расплескавшейся по обе стороны коридора, и двухметровым детиной в бронежилете у его дверей. От любопытных взглядов его лицо защищала вязаная маска, а в руках тускло блестел короткий автомат с откидным прикладом. Видимо, этот здоровяк должен был поддерживать порядок среди потенциальных Игроков.

Тут же я увидел давешнего мага, стоящего в очереди самым последним. Он надвинул кепку-немку на глаза, и подпер стену плечом, скрестив руки на груди.

Даже без Оценки было понятно, что вряд ли здесь сейчас находится порядка двадцати Игроков. Скорее всего, большую их часть составляют простые люди, которые страстно желают обрести бессмертие. Ну, или хотя бы прикинуться бессмертными. Среди ожидающих были весьма колоритные личности: пожилая дама с большим хрустальным шаром в руках, девушка с крайне мрачным макияжем на лице и вертикальными зрачками, непрерывно бурчащий что-то себе под нос старик в рубахе-косоворотке и длинной, узловатой палкой, зажатой в руке... Ну и компания!

Насколько я знал, умение Оценки было доступно лишь Исследователям, что давало мне большое преимущество по сравнению с представителями других профессий. Тем не менее, мое сердце забилось чаще, когда я встал напротив мага - заметит, или не заметит?!

Бросив на меня подозрительный взгляд, тот спрятал глаза за широким козырьком, из чего я сделал вывод - не заметил. Что ж, тогда продолжу Оценивать, и буду надеяться, что на сей раз ничто не привлечет его внимания.

Навык, примененный к игровому персонажу, выдал гораздо более подробную характеристику, чем обычно: помимо стандартного набора информации я узнал, что Вольный не состоит в клане, и что в данный момент на него наложено три эффекта.

'Воздушная броня' третьего ранга, '風のささやき' второго, и '공중 발' - тоже второго. Судя по названиям, эти навыки он изучил у других Игроков. Я тут же применил Оценку к каждой из способностей: 'Воздушная броня' оказалась чем-то вроде легкого защитного кокона, плотно окутывающего тело мага. Существенной защиты на третьем уровне этот кокон не давал - однако удар кулака или ножа легко смог бы отклонить. На поддержание этого навыка требовалось 6 единиц маны в секунду. '風のささやき' был аналогом моего 'Слуха', и позволял

подслушивать чужой разговор на небольшой дистанции, правда, имел совсем другой принцип работы. Если мой просто фильтровал то, что я слышал, выделяя из общего шума нужную мне звуковую дорожку, то его умение работало более, скажем так, магически. Создавался особый поток воздуха, эдакий сквозняк, который и доносил до его ушей чужой разговор. Этот навык требовал 100 единиц маны на активацию и съедал 12 единиц каждую последующую секунду. И, наконец, '공중 발', который каким-то образом снижал вес пользователя в процентном соотношении. Без понятия, как это работает, но на втором уровне Вольный весил на шесть процентов меньше. Значит, по три за уровень? Неплохо... Игорь Сергеевич в состоянии держать на себе три активных эффекта, которые суммарно потребляют 38 единиц магии - значит ли это, что его реген выше этих цифр? Думаю, да, особенно учитывая общий показатель его маны: 2243 единицы магической энергии. Немало, если честно.

В самом начале, когда Игра только появилась, и о ней еще никто не знал, безоговорочное лидерство в таблице самых популярных профессий занимали Исследователи. Сейчас на первое место с большим отрывом вышли маги всех мастей. Больше всего было земных, электрических и воздушных, следом нос к носу шли водные и огненные. Остальных было не так много, чтобы упоминать каждого в отдельности: маги крови, маги сознания, иллюзии, пространства и еще черт знает чего - всех не перечислишь. Не стоило забывать и о тех, кто скрыл себя от возможного интереса со стороны других Игроков и прочих, имеющих доступ к игровому форуму в той или иной степени - этих было около пятой части от всего количества Игроков. Теперь я обладал не самой популярной профессией, однако веселее от этого не становилось - никакой уникальности, о которой я рассуждал в самом начале своей инициации, не было и в помине.

Уши заложило, будто я слишком глубоко нырнул - проявился один из побочных эффектов от бессмысленного использования умений, и я поспешил прервать Оценку - если Игра считает, что я узнал все, что мог - значит, так оно и есть.

- Что так долго-то? - один из ожидающих тихо возмутился черепашьей скоростью, с которой работал местный приемник, и будто в ответ на его тихий возглас дверь кабинета отворилась, и из него вышла растерянно хлопающая глазами девушка. По очереди прошла волна шепотков - под руки ее держали двое хмурых полицейских. Один повел ее прочь по коридору, а второй остановился и кашлянул, привлекая к себе внимание:

- Кхм... Уважаемые, обращаю ваше внимание на то, что ложно представляясь магом, вы нарушаете уголовный кодекс. - он

дождался, когда девушка в сопровождении полицейского скроется за поворотом, и добавил:

- Клевета так же наказуема, поэтому будьте готовы к последствиям. Мы тут не шутки шутим.

Затем он развернулся, и вошел обратно в кабинет, бросив через плечо:

- Следующий.

Парень, который недавно бурчал, неуверенно потоптался на месте, будто решая - настоящий ли он Игрок, однако спустя несколько секунд желание приобщиться к чужой силе победило здравый разум, и он решительно шагнул вслед за полицейским. Хлопнула дверь. Женщина, сжимающая в ладонях стеклянный шар, неожиданно разразилась скрипучим смехом, и подняла его к лицу, едва не ткнувшись в него носом. Вся очередь синхронно обернулась на нее, а стоящая рядом готка понимающе усмехнулась, несколько раз кивнув головой. Вся эта пантомима не могла вызвать у меня ничего, кроме улыбки, однако остальные - в том числе и Вольный, отнеслись к ней с куда большим вниманием. Неожиданно очередь сократилась на двух человек - два парня - видимо друзья, переглянулись и торопливо пошли к лестнице, ведущей на первый этаж. Бабка снова мерзко захихикала. Что ж - хоть какая-то польза...

Моей щеки коснулся легкий ветерок, и я украдкой взглянул на Игрока напротив. Тот сверил взглядом дверь, за которой только что скрылся нерешительный парень, и я решил, что сейчас он пытается услышать, что происходит за ней. А что - хорошая идея!

Я обратил на себя Параллельное мышление, и прикрыл глаза, активируя Слух. Через несколько секунд, которые ушли на поиск нужных мне звуков, я услышал голос:

- Но это правда! Я чувствую ее в себе! Просто мне нужно время, чтобы освоить эту силу! Иногда перед глазами встает образ привратника, и он мне как будто хочет сказать что-то важное, но не может! - голос гипотетического Игрока дрожал от волнения, и в конце каждой фразы он шумно сглатывал слюну. Видимо, ему никак не хотели верить, потому что в его голосе появились молящие нотки:

- Да по-любому я маг! Маг я!

Наконец я услышал голос его собеседника - хриплый и немного уставший:

- Вы не маг, Сергей Юрьевич, это я вам заявляю со стопроцентной гарантией. Просто у вас, видимо, слишком живое воображение, и вы слишком много сидите в интернете. Давайте сделаем так: я не стану обвинять вас в нарушении закона, а вы

больше не будете заниматься ерундой и беспокоить нашу службу без причины. Договорились?

- Откуда вы знаете, маг я или нет?! - отчаянный вскрик был слышен даже через закрытую дверь, и несколько повысил градус нервозности людей, ожидающих своей очереди. Женщина с шаром вновь ехидно захихикала, что-то разглядывая в его глубине, а одна девушка сложила перед собой руки, будто в молитве. Вольный продолжал слушать свой ветер.

- У нас есть возможность определять, являетесь ли вы магом, или нет. Вы - не маг. Покиньте помещение.

Дверь открылась, и из кабинета выскочил красный то ли от злости, то ли от смущения парень, и едва не бегом отправился к лестнице, бормоча про себя проклятия. Вслед ему раздался крик:

- Следующий!

Не стану пересказывать, что происходило до того момента, когда подошла очередь мага, стоящего передо мной. Скажу лишь, что среди семнадцати человек помимо нас двоих ни одного мага не оказалось, и каждое собеседование заканчивалось для кандидатов полным провалом. Были и курьезы: после неудачной попытки выдать себя за магессу в третьем поколении, Бабка со стеклянным шаром попыталась погадать хриплому мужику на удачу - так тот ее едва не за шкирку выкинул из помещения, не обращая внимания на угрозы и проклятья. Коридор, кстати, и не думал пустеть: за мной уже собралась приличная очередь, никак не меньше той, что выстоял я. Постоянно приходили новые кандидаты в Игроки, или желающие сдать соседа-Игрока. На каждого человека уходило не больше двух минут - этот рекорд был побит лишь три раза: девушкой, которую вывели полицейские, женщиной с шаром для гадания, и дедом с посохом. Я тут же навострил уши, стараясь не пропустить ни слова. Прислушиваясь к происходящему в 36 кабинете, я понял несколько вещей: во-первых, никакого Исследователя, как считал Иван Иванович, тут нет. И во-вторых - вместо него используется некий артефакт, способный при касании определять, Игрок перед ним стоит, или нет. Было бы крайне любопытно посмотреть, что он из себя представляет, ведь единственная попытка придумать нечто подобное окончилась не совсем удачно: созданный мною из шелковой нити и зубца алюминиевой вилки самодельный компас указывал на все, что в той или иной степени принадлежало Игре: игровые предметы и персонажи, артефакты, Игроки...точнее - Игрок, ведь до сих пор я был единственным, кого компас засек. Плюс его рабочая дистанция была удручающе мала - с десяток метров для Игрока, и до двух метров - Для артефакта. Когда я только создал его, Тимур пол дня носился по городу, пытаясь

обнаружить других Игроков - но только зря потратил время и бензин. Неугомонный.

- Добрый день, я тут, это... - голос у мага оказался неожиданно глубоким, и низким, будто из бочки. С таким голосом нужно вести себя уверенней!

- Проходите, чего же вы встали? Присаживайтесь... - Хрипун, как я прозвал про себя неизвестного мужчину, пригласил Вольного устраиваться поудобнее. Раздался шелест бумаги, и голос воздушника пояснил:

- Тут документы, которые нужны для регистрации. Паспорт, и это...остальные.

- Слепцов Игорь Сергеевич... Вы Игрок? Или у вас имеются сведения о местонахождении Игрока?

- Я Игрок. Маг воздуха.

- Воздуха, значит... Ваше игровое имя?

- Вольный.

- Гмм...хорошо. Ваш уровень?

- Третий уровень...почти четвертый - совсем немного осталось.

В голосе сотрудника приемника послышалась усталость - он явно не верил, что перед ним стоит реальный Игрок:

- Третий уровень - это прилично. Будьте добры - возьмите этот предмет в ладонь, и поддержите его какое-то время.

- Он немного покалывает. Так и должно быть? - через несколько секунд пробасил маг.

- Что-что? Покалывает, говорите? Нет, он должен светиться, никакого покалывания...хотя... - послышался звук отодвигаемого кресла, и нескольких тяжелых шагов:

- ...хотя, дайте-ка мне взглянуть поближе... Черт возьми, он светится! - в голосе работника местного приемника послышалось откровенное изумление:

- Ира, он светится! Алексей Петрович...светится же, взгляните сами!

Вновь раздался шум шагов - но уже совсем других - легче и ближе к дверям.

- Действительно... Гм... Игорь Сергеевич, согласно протоколу я должен сопроводить вас в безопасное место, где мы завершим процедуру регистрации. Вы не против? Это займет совсем немного времени.

Судя по всему, Вольный кивнул, так как голос с видимым облегчением продолжил:

- Вот и отлично! Тогда прошу вас пройти за мной! Машина уже ждет снаружи. И еще кое-что...можете никому не говорить, что вы Игрок? Такую новость не стоит афишировать - это ради

вашей же...

- Ясное дело, - прервал его маг, - Мне оно самому триста лет не надо.

- Тогда прошу за мной... Аккуратней...

Дверь отворилась, блеснув цифрой 36 на табличке, и в коридор вышел полицейский. Сразу вслед за ним вышел угрюмый маг. Его провожатый окинул взглядом очередь, и остановил его на мне:

- Следующий.

Если бы я не знал, что произошло в кабинете, то ничего не заподозрил бы - мужчина не подал вида, что рядом с ним находится Игрок. Он кивнул бойцу в маске, и неторопливо пошел к выходу, уводя за собой Вольного.

Вот же совпадение - я буду вторым Игроком подряд! Я хмыкнул, и зашел в кабинет, аккуратно прикрыв за собой двери:

- Разрешите?

Бледный мужчина с погонами майора все еще стоял посреди комнаты, пытаясь отойти от удивления. Он промокнул влажный лоб платком, и улыбнулся мне, будто извиняясь:

- Конечно, входите! Жарко сегодня что-то... Да, Ирочка?

Я посмотрел направо - у самой двери стоял второй стол, за которым сидела полноватая девушка в чине лейтенанта, задачей которой была регистрация Игроков в электронной базе. Она пребывала в некотором возбуждении от произошедшей встречи, будто любимый рок-исполнитель только что одарил ее своим автографом, и не смогла внятно ответить. Мужчина переключил мое внимание на себя:

- Эмм...молодой человек, присаживайтесь сюда, - он указал рукой на стул перед собой, и пошел вокруг стола - все же кабинет был тесноват для обладателя такого живота, как у него, и путешествие вышло не таким легким:

- Гмм...давайте начнем... Вы Игрок или пришли сообщить об Игроке?

Пока он обходил стол и устраивался за ним, я Оценивал лежащий на столе артефакт. Им оказался деревянный брусок веретенообразной формы, небрежно обернутый, судя по всему, простой фольгой для запекания. Никаких элементов, которые могли бы излучать свет, я не обнаружил.

'Фиксатор квантового излучения v.1.2'

'Игровой предмет'

'Квантовое излучение вызывает эмиссию фотонов'

Оп-па! Выходит, Игроки что-то там излучают? А деревяшка

это излучение фиксирует? Любопытно, какой умник ее создал: такое скудное описание...эмиссия фотонов, ишь ты...

Пока я рассуждал, над предметом Оценки появилась новая строка, привычная любому геймеру, но совершенно дико выглядящая здесь и сейчас:

'Цена: 13 медных'

Наверное, на моем лице появилось удивление, потому что майор, терпеливо ожидающий ответа, решил объяснить мне, что к чему:

- Это специальный прибор, который должен показать, являетесь вы Игроком, или нет. Не обращайте внимания на внешний вид, он нисколько не опасен, так что можете не волноваться на этот счет. Вам всего-то нужно взять его в руку - вот так... - он взял артефакт в ладонь и поглядел на меня:

- Должен появиться свет...и, возможно, вы ощутите небольшое покалывание. Вы принесли с собой документы, указанные в перечне? Давайте их сюда, и начнем:

Больше Оценка никакой информации по 'Фиксатору' не сообщала, и я согласно кивнул, передавая ему небольшой пакет с бумагами. Мужчина принял его у меня, и выудил оттуда паспорт, отложив Фиксатор в сторону:

- Одинцов Денис Олегович... Так-так... - он перелистнул страницу, остановившись на прописке:

- Почему вы решили проходить регистрацию именно у нас, а не дома? У вас же Крымская прописка.

Я пожал плечами:

- Я уже четыре года живу в Краснодаре, а вернуться в Крым за тот срок, который мне оставили - просто не успею.

Майор спросил с улыбкой:

- За четыре дня прямо-таки не успеете?

Я вернул улыбку обратно:

- Могу и не успеть. Самолет денег стоит, а я не такой богатый, чтобы иметь возможность сорваться в любой момент куда захочу. Я не знал, что регистрацию обязательно нужно проходить по месту прописки. Это проблема?

Майор откинулся на стуле, отложив мой паспорт в сторону:

- Нет-нет, что вы, никаких проблем! А где в Краснодаре конкретно вы проживаете?

Я усмехнулся:

- Адрес постоянно забываю, вы уж простите.

- Ладно, Денис Олегович, повременим с этим. Какое у вас игровое имя?

Помимо воли мое сердце забилось чаще:

- Мой ник - Злой.

Мужчина взглянул мне за спину:

- Злой, значит...интересный ник. Он что-то символизирует? Или это просто так, первое, что пришло в голову?

Я уже знал, зачем была нужна эта пауза: каждый раз, задавая этот вопрос, хриплый пускался в рассуждения о происхождении уникального/странного/интересного - нужное подчеркнуть - ника. Этим он не только провоцировал собеседника на диалог, но и выигрывал несколько секунд времени, за которые Ира - девушка за компьютером, должна была свериться по своей базе данных с полученной информацией. Полагаю, в ней имелись имена всех Игроков, которые засветились на игровом Форуме. Имя 'Злой' там было, так что я с любопытством следил за выражением лица офицера:

- Ничего особенного, просто решил взять себе необычный псевдоним. А что - Злой, неплохо звучит!

В этот момент глаза майора расширились, и он перевел их на меня - ага, Ира сообщила о совпадении. Однако это ведь может быть простым совпадением?

- Эмм...действительно, звучит неплохо. А какая у вас профессия, Денис Олегович?

- Исследователь.

Очередной быстрый взгляд мне за спину, и на лбу усача выступают капли пота - два попадания - уже не похоже на простое совпадение. Нервная у мужика работа, что ни говори.

- А какой...

- Восьмой. - я решил не тянуть кота за хвост и немного ускорить процесс:

- Восьмой уровень.

Если у них есть информация о том, сколько опыта необходимо для получения каждого последующего после первого уровня, тогда потеющий передо мной мужчина должен потеть не просто так. Для третьего уровня требовалось набрать полторы тысячи единиц опыта, а для шестого - четырнадцать тысяч. Разница значительная, согласитесь.

- Довольно высокий уровень, правда? - хриплый голос прозвучал несколько выше, чем обычно. Я сдержал усмешку: самый быстрый способ получить много опыта за раз - убить человека. Ну, или кого-то еще: любая смерть дает много опыта. Понятно, отчего он заволновался.

- Я бы так не сказал. Есть Игроки с уровнями намного выше - думаю, вы знаете о них.

- Знаем. А разрешите поинтересоваться, как вы смогли

получить столько уровней?

На это у меня был готов ответ:

- Изучал иностранные языки. Очень практично и полезно. - я вытянул перед собой ладонь, заставив полицейского нервно сглотнуть:

- Английский, немецкий, французский, испанский, итальянский... - я разжал кулак, и начал по-новой загибать пальцы:

- ...польский, китайский, японский, хинди...а сейчас занимаюсь латынью.

Разумеется, поднять восемь уровней за счет одного только изучения языков было просто нереально; без Тимура я бы до сих пор сидел где-то на четвертом, в лучшем случае на пятом уровне - однако откуда такие тонкости знать простому человеку? Даже сейчас в моем журнале заданий висело более сотни невыполненных квестов, для которых я никак не мог найти время. Друг обеспечил меня очень мощным запасом опыта, а если учесть алмазный аккаунт...

- В-в-впечатляет! А...будьте добры... - он указал на артефакт перед собой, - нам нужно удостовериться...

Я молча кивнул, и взял деревяшку в руку. Ну...что сказать... Вряд ли я смогу заменить собой лампочку накаливания даже в 40 ватт, однако свет, исходящий от фольги можно было увидеть даже днем, совершенно точно. В отличие от Вольного, ничего похожего на покалывание я не ощутил. Подняв взгляд от работающего артефакта, я смог воочию лицезреть, что значит 'челюсть на землю упала'. Оценив намного более интенсивную по сравнению с предыдущим Игроком яркость, сзади тихо охнула Ира. Очень надеюсь, что мне удастся не стать темой для разговоров между ней и ее подружками.

- Вы...вы совершенно точно Игрок! - мужчина достал платок и в который раз промокнул лоб:

- Подождите секундочку, я сообщу о вас, - не с первого раза у него удалось достать мобильный телефон из ящика стола. Несколько раз ткнув в загоревшийся дисплей, он поднес его к уху:

- Алексей Петрович, у меня...подождите, у меня еще один Игрок! Да, прямо передо мной! - он взглянул на меня с таким видом, будто я в любой момент мог исчезнуть:

- Да, был, сильнее! Ждем!

Он положил телефон на место и нервно улыбнулся:

- Придется немного подождать. Буквально две минутки!

Я понимающе кивнул:

- Без проблем. А пока не вернулся Алексей Петрович, поясните мне, пожалуйста, в каком таком безопасном месте будет

продолжаться регистрация? Я-то думал, что все решится здесь, - я обвел рукой комнату.

Майор сглотнул - наверняка он знал об истории в Ростове, и теперь опасался, как бы я не начал нервничать. Что ж - пускай, так даже лучше, честнее будет.

- Количество людей, пытающихся выдать себя за Игроков, слишком велико, чтобы принимать всех в одном месте, поэтому были введены пункты отсева. В них мы отделяем тех, кто не имеет отношения к Игре... - он замолчал, отводя глаза.

- А тех, кто имеет, отправляете куда? - поощрил я его.

- ...их направляют в...безопасное место. Я не знаю, где это. Там процесс регистрации завершается, и...и я не знаю, что происходит дальше. Этим занимается другая служба, не мы, поймите, Денис Олегович!

Я ощутил себя едва ли не всемогущим судьей, решающим в данный момент судьбу несчастного мужчины - столько в его голосе было мольбы. Оглянувшись, я заметил, как дернулась Ира - всем телом, будто я замахнулся на нее. Ну и ну...

- Эмм...давайте тогда подождем того, у кого есть ответы на эти вопросы. И не стоит так нервничать...

Оценка показала изменившийся статус майора: с 'паники' до 'страха'. У лейтенанта он выглядел немного иначе: 'панический восторг', и изменяться не хотел. Чем она восторгается-то?

Через минуту эти двое пополнили собой мою базу знаний, в которую попадали все оцененные мной люди - в будущем я намеревался извлечь из нее хоть какую-то пользу. Не зря же говорят: знание - сила, и кто владеет информацией - владеет миром! Мир мне не нужен, но владеть информацией я не откажусь.

В полной тишине прошла минута: майор делал вид, что увлеченно читает бумаги на столе, а Ира просто замерла на месте без движения. Я решил нарушить молчание:

- А что, много уже Игроков нашли?

Сзади раздался испуганный вздох, но усач, видимо, уже понял, что им ничего не угрожает:

- Гмм...я не могу...впрочем... Вы - второй.

Я разочарованно поджал губы:

- Маловато что-то... И в каждом городе есть приемник, как этот?

- В крупных городах и областных центрах. В Краснодаре их несколько...

Я кивнул - полицейский, дежуривший на месте ларька, не сказал мне об этом.

- Наверняка у вас есть контакты с остальными приемниками?

У них-то дела получше ваших? - я обернулся к девушке. Та снова вздрогнула, и неопределенно замотала головой.

- Лучше? - уверенно спросил я.

- Лучше! - пискнула она.

- Вот и ладушки. - подвел черту я, ибо услышал уверенные шаги - так, с едва слышимым цоканьем и крохотный паузой на левой ноге шагал давешний Алексей Петрович. Он добрался даже раньше обещанного срока. Дверь резко распахнулась, отчего Ира снова подскочила на стуле, и он появился на пороге. Я встал навстречу:

- Поехали?

***

Встреча с представителями новосозданного отдела МВД, который располагался в здании Управления Росреестра по Краснодарскому краю, началась с очередной проверки. Охранник на входе вежливым жестом пригласил меня пройти через рамку металлодетектора. Согласитесь - странная мера предосторожности по отношению к Игроку, так что перед тем, как последовать его рекомендации, я присмотрелся к этому элементу местной системы безопасности.

'Стационарный анализатор квантового излучения v 2.53'
'Игровой предмет'
'Анализирует квантовое излучение'
'Цена: 7 серебряных'

На сей раз цена появилась сразу, и оказалась заметно выше той, что я лицезрел у предыдущей модели - аж на...кстати, а какой курс серебра к меди? Один к десяти? К ста? Мне нужно срочно попасть к порталу - слишком много накопилось вопросов к Привратнику.

Охранник начал нервничать, и стрельнул взглядом мне за спину, будто спрашивая у стоящего позади Алексея Петровича, в чем проблема. Я действительно надолго завис - секунд десять таращился на металлодетектор, высматривая его свойства, так что поспешил сделать шаг вперед. Парень немного расслабился, и взглянул на экран компьютера перед собой:

- Игрок, профессия - Исследователь, уровень не более десятого...

Я с уважением посмотрел на чужое детище - добыть даже эту, казалось бы, простую информацию, дорогого стоит!

Воздушник прошел через Анализатор сразу же по команде

контролера, который прочел с экрана:

- Игрок. Профессия - Маг воздуха, уровень не больше десятого...

Значит, точный уровень, в отличие от профессии персонажа, эта штука определить не может.

Наш провожатый прошел через рамку без приглашения, продемонстрировав пропуск в красной обложке с двуглавым орлом на фронте:

- ВВ у себя?

Охранник кивнул, забивая на клавиатуре какие-то данные в систему:

- У себя. Кстати, Евгений Янович хотел его забрать, но разрешения для этого у него не было. Я уже отослал запрос в центр - там зашевелились. Приехал безопасник.

Алексей Петрович со значением поднял бровь, глядя на охранника:

- Спасибо за информацию, буду должен. Мне он скоро самому понадобится - сделай, пожалуйста, запрос.

Тот кивнул в ответ, и мы продолжили путь по широкому коридору. Это что сейчас было - элементы подковерной борьбы?

- Проходите, - офицер остановился у одной из открытых дверей, и скупо улыбнулся:

- Регистрация продолжится в этом кабинете.

Я вошел первым и осмотрелся по сторонам. Мимо, бросив на меня недовольный взгляд, прошел маг, и сел за один из многочисленных столов. Мы оказались в аудитории с огромной доской и уходящими наверх амфитеатром партами. Я тут же вспомнил неоконченный мною институт и факультет иностранных языков...м-да, любопытно, что бы сейчас сказали о моих знаниях преподаватели?

Сказанное Офицеру приемника было чистой правдой - на изучение одного языка у меня уходило всего несколько часов напряженной работы. Это не значит, что я мог, как выдуманный братьями Вачовски мистер Андерсон ака Нео, сразу же пользоваться загруженными данными. Практику никто не отменял - ибо знания усваивались лишь с ее помощью. Заодно неплохо качались задействованные в процессе умения: Параллельное мышление, которое я старался всегда держать активным, достигло 7 ранга. Жажда знаний перевалила за 5, позволяя более широко настраивать поле своего интереса, но больше всего поднялась Концентрация - аж до 9 уровня! И если для первых двух новые цифры пока мало что значили, то Концентрация стала намного более стабильной - что было крайне полезным! При внеплановом прерывании этот навык вызывал

сильную головную боль, но сейчас эта угроза несколько уменьшилась. Хотя несколько срывов я все же заработал, да... Интеллект с каждым изученным языком так же давал стабильный прирост в два-три пункта - ну не красота ли?!

Поэтому я был практически на сто процентов уверен - другие Исследователи работали в том же направлении, изучая языки и прочие справочники.

Жалко, что уровень моей Оценки недостаточен для просмотра полной информации о других Игроках: я очень хотел поглядеть на то, какие характеристики были у Вольного, какие скиллы он выучил и какого они у него уровня. Пока же я мог подсмотреть лишь те из них, которые были активными.

- Вам будет удобнее стоять, Денис Олегович? Пока мы ждем нашего специалиста, я бы хотел прочитать вам вводную лекцию, - Алексей Петрович дождался, пока я сяду, и облокотился спиной на массивный стол для преподавателя, стоящий позади него на широкой платформе:

- Итак...вы оба решили пройти обязательную государственную регистрацию - это правильный выбор, и я вам очень за него благодарен. - он изобразил нечто вроде полупоклона и продолжил:

- Как вы понимаете, наступило очень сложное время: Игра изменила до неузнаваемости не только ваши жизни, но и жизни всех людей на планете без исключения. И прежними они уже не станут никогда, как бы мы этого не хотели...

Это он к чему клонит?

- Вы являетесь честными, добропорядочными гражданами России! Ваш добровольный визит - лучшее тому доказательство. Надеюсь, другие Игроки проявят такую же мудрость, какую проявили вы, и до конца недели завершат регистрацию. - он выдержал небольшую паузу переводя взгляд с меня на Вольного:

- Если у вас есть знакомые Игроки, которые проживают в России, было бы правильно предупредить их о возможных последствиях. Вряд ли нормальному человеку захочется стать преступником ради сохранения никому не нужного инкогнито.

- Мы не называем своих реальных адресов даже друг другу...только игровые имена. - подал голос маг, и посмотрел на меня. Я пожал плечами:

- Все так. Никто не хочет деанона, и я надеюсь, что наше добровольное, - я подчеркнул последнее слово, - согласие на регистрацию окупит себя. Я здесь исключительно ради того, чтоб избавиться от проблем, которые мне обязательно устроит наше любимое государство, если я проигнорирую постановление правительства. Остальное никого не касается. Ведь не касается

же?

Алексей Петрович прочистил горло:

- Ну, это как сказать. К подписанию готовится законопроект, согласно которому применение игровых навыков в общественных местах будет приравниваться к серьезному административному правонарушению. Есть люди, которые хотят ввести за это уголовную ответственность - и их можно понять. Количество случаев, когда Игроки с помощью своих особых умений совершали серьезные правонарушения с каждым днем растет. А учитывая бессмертие - довольно сложно избрать достойное наказание для таких, как вы. Были прецеденты, когда схваченный преступник убивал себя, избегая таким образом справедливого наказания. Пока что не у нас в стране, но все же...

Я присвистнул про себя - использовать смерть как средство побега?

- В данный момент ситуация с Игроками весьма скверная благодаря действиям некоторых из вас. Не знаю, в курсе ли вы ситуации, что произошла в Ростове...я расскажу. - он переступил с ноги на ногу, прочистив горло:

- В Ростове нашей службой был обнаружен портал. Второй этаж обыкновенного дома, в обыкновенной двушке. Попытка диалога с Игроком провалилась - с помощью магии он убил трех участников переговоров, даже не выслушав их. Видимо, пытался скрыть факт наличия у него телепорта. Последующие попытки переговоров провалились, и было принято решение брать дом штурмом - теперь мы все понимаем, насколько это решение было поспешным и глупым, однако сделанного не вернешь. Погибло несколько десятков штурмующих...и более полусотни гражданских, оказавшихся поблизости. Никто не мог предположить, что тот человек обладает настолько разрушительной магией. Это из последних. До этого так же случались столкновения, были и смерти, но...впервые жертв так много.

- Что стало с магом?

Мужчина переступил с ноги на ногу:

- Этого я не знаю. Официальная версия - его ликвидировали, а портал готовятся...нейтрализовать.

Задержку перед последним словом уловил не я один - Вольный подался вперед:

- Это как - нейтрализовать?

О, да он не в курсе! Я повторил удивленное выражение его лица и повернулся к офицеру. Тот хмыкнул, пару секунд раздумывая - можно ли делиться с нами такой информацией? Однако быстро понял, что не сегодня-завтра она и так станет

достоянием общественности:

- Достаточно залить портал бетоном, чтобы заблокировать выход из него в наш мир. Это значит, что единожды умерев, Игрок навсегда останется заперт в своей небольшой реальности.

Маг побледнел от такой перспективы и немного привстал со стула, бросив взгляд в распахнутое окно, чем заставил офицера напрячься - остановить мага, захоти тот сбежать, он не сможет при всем желании - а то и помереть может при исполнении. Это было вполне вероятно, ведь среди уже знакомых мне эффектов, висящих на маге, появился новый:

'Luft Faust' 2st.
'Dichter Luftstorm, der alles von seinem Weg treibt'

Очередное забугорное умение, на сей раз позаимствованное у какого-то немца. Если по русски - навык создавал воздушный кулак. Честно говоря, я немного испугался подобного развития событий - сотрудник органов пока что идет на контакт и выглядит, в общем-то, неплохим человеком - к чему разрушать хрупкий мир?

- Но те, кто пришел регистрироваться, могут не бояться подобного, правильно я думаю? - нужно переключить мысли мага на что-то другое, а то не ровен час начнет брыкаться. Алексей Петрович поспешил ответить:

- Ну разумеется! Вас это совершенно, никоим образом не касается!

Я облегченно откинулся на спинку стула:

- Уфф! Хорошо, что я пришел на регистрацию!

Косой взгляд показал, что буря миновала - количество активных эффектов на Вольном вернулось к прежнему значению.

- Какие гарантии того, что мой портал не зальют в будущем? Даже если я пройду вашу регистрацию?

Офицер расстегнул верхнюю пуговицу рубашки, уже жалея, что поднял эту тему:

- Если соблюдать законы - то повода для волнения и не появится!

Вольный тут же возразил:

- Законы, которых пока еще даже и нет! Вы же сами сказали, что закон еще не подписан...или как там законы делаются?

Я усмехнулся - мы не первые Игроки, с которыми офицер имеет дело, это видно сразу, но первые - кто не согласен с его позицией и может что-то сказать против нее. Поддержу-ка я мага:

- Сейчас любого могут по выдуманному делу посадить, что уж говорить о нашем брате...тем более учитывая то, какими зверьми

нас показывают по телеку. Алексей Петрович, вы же в курсе, что Игроки могут быть хорошими парнями...или девушками? Вон, говорят какой-то немец людей лечит бесплатно - почему бы это по телевизору не показать? А то одни взрывы и смерти.

- Не я занимаюсь телерадиовещанием, так что ничего по этому поводу не могу сказать, простите. Но вот что я могу сказать наверняка: став частью государственной гвардии, вы приобретете массу преимуществ по сравнению с остальными Игроками, которые попытаться сохранить нейтралитет. Вы же должны понимать - контроль неизбежен...

На этих словах дверь скрипнула, открываясь, и в аудиторию вошли три мужчины, прерывая его монолог. Один, весьма молодой для примостившихся на его плечах погонах полковника, с располагающим к себе лицом и белозубой улыбкой, чем-то напомнил моего куратора, разве что был спокойней, без той суеты, которая окружала моего непосредственного начальника. Широкоплечий, с благородной сединой на висках и едва заметной ниткой шрама на гладко выбритом подбородке, он выглядел голливудским актером.

Второй был полной его противоположностью - коротышка в штатском, поглядывающий на меня с тщательно скрываемой завистью в близко посаженных крохотных глазках. Этот сжимал в пухлых ладонях тонкую папку с какими-то документами. Я тут же окрестил его про себя Крысоглазым.

Третий выглядел на их фоне серо: простая армейская форма без знаков отличия, сапоги - однако, когда я увидел взгляд, направленный поверх моей головы, и заметил характерное для читающего движение зрачков, то решил начать с него. Посмотрим, что ты за птица!

Бокал Валерий Николаевич, 34 года, разведен, детей нет... Служит в в/ч 526314 водителем-механиком. Ник - 'Бокал Валерий Николаевич'...хмм...с фантазией у него туго. Профессия - Исследователь. Девятый уровень. Ого, силен мой коллега. А что насчет умений?

Тут передо мной выскочил неожиданно длинный список:

'Параллель' 6 уровня. Ну, это аналог моего Мышления, даже описание читать не буду, хотя уровень достойный, тут нет слов.

'Предвидение' 1 уровня. Позволяет пользователю предсказывать грядущие события. Звучит очень круто, однако ни о чем подобном я никогда не слышал. И как его изучать? С этим вопросом нужно обратиться к Тимуру - тот частенько оказывался прав в вопросах, касающихся Игры.

'Ускоренное мышление' аж 9 уровня! Ничего себе! У меня этот навык до сих пор был первого - просто негде и некогда было

его тренировать, да и не нужен был он мне особо...пока что.

'Хранилище' 2 уровня - позволяет сохранять данные для последующего анализа. Об этом я что-то слышал от отдела исследований, но ничего конкретного...нужно будет уточнить - вряд ли государев Игрок будет зря поддерживать ненужный навык. Что там дальше:

'Слух' 3 ранга - у меня есть такой же, но только первого.

'Взгляд' 4 ранга. И тут я сильно отстаю.

'Посторонний взгляд' 6 ранга. Вот это умение заставило меня задуматься, ведь судя по описанию, оно позволяло смотреть глазами любого человека, находящегося от пользователя на расстоянии не меньше шестидесяти метров. Я слышал об этом навыке впервые, а между тем, судя по рангу умения, Валерий Николаевич частенько пользуется им. Видимо, нужная штука.

И, наконец, последняя в списке, но первая в моем личном топе 'Оценка'. Тут я ненамного опережал своего визави - мой навык был на единицу сильнее, чем у него. От сердца отлегло - моя информация останется для него скрытой, пока я не позволю произойти обратному.

Мы встретились глазами, и я довольно ухмыльнулся - знай наших! Однако никаких эмоций в глазах Исследователя не появилось. Он как был безучастным ко всему - так таким и оставался. Но наши гляделки не остались без внимания, как и моя улыбка. Полковник дождался, когда я посмотрю на него, и приветливо кивнул:

- Добрый день. Мне показалось, или вы только что отсканировали нашего сотрудника, Злой? Вы не против, кстати, что я обращаюсь к вам по игровому имени?

Я был не против, и он продолжил:

- Позвольте представиться: меня зовут Токада Михаэль, я заместитель главы отдела безопасности клан-корпорации 'Российская Федерация' в Краснодаре и области. Я здесь для того, чтобы пояснить вам некоторые моменты, связанные со вступлением в наши ряды. Пока что эти действия, - он кивнул мне, намекая на только что использованную Оценку, - как и любые другие, не вызывающие очевидных последствий, могут производиться безнаказанно. Насколько я понимаю, своим появлением мы прервали вводную лекцию? Я позволю себе ее продолжить: Алексей Петрович прав во всем - закон, запрещающий использование любых... - он посмотрел на меня и повторил:

- ...подчеркиваю: любых, даже самых мирных умений и навыков, будет подписан со дня на день. Я склоняюсь к мысли, что наши законодатели решат квалифицировать все факты

применения как уголовно наказуемые. Прекрасно понимаю, что не все Игроки являются одинаково опасными для социума, однако нельзя пренебрегать разумными мерами предосторожности. - он бросил взгляд на часы, и продолжил:

- Вижу, вы меня не совсем понимаете...позвольте объяснить, что называется 'на пальцах'. - он продемонстрировал узкую ладонь:

- Самый хороший для вас, ровно как и для любого другого Игрока вариант развития событий предусматривает службу в госорганах. - он перевел взгляд с меня на Вольного:

- Сколько вы зарабатывали на вашей прошлой работе?

Я не смог удержаться от усмешки - полковник нас всех уже уволил, это ж надо. Не удивлюсь, если в его фантазиях мы уже являемся штатными работниками конторы. Значит, теперь так вербуют? Воздушник ответил не сразу:

- Тридцать...пять.

Мужчина одобрительно кивнул, загибая указательный палец:

- Минимальная заработная плата для сотрудников-Игроков начинается от ста тысяч. Плюс соцпакет, льготы...возможность пользоваться магией - что очень важно. Отсутствие жесткого контроля и статус...статус Игрока на страже государственности. Очень почетно.

Холеная ладонь превратилась в кулак.

Я взглянул на мага - тот смотрел на офицера исподлобья, но в его глазах явно читалось сомнение. Уверен - таких перемен в своей жизни он хотел бы в последнюю очередь.

- Это первый вариант, который лично я считаю самым лучшим. Есть и другой вариант: вы отказываетесь от сотрудничества с нами, и продолжаете жить прежней жизнью, но с некоторыми ограничениями. Никакой магии, никаких способностей, никаких навыков - ни-че-го! Стоит единожды нарушить закон, о котором я только что говорил - и из разряда добропорядочных граждан вы мгновенно попадаете в один список с опасными преступникам. И отношение к вам изменяется на соответствующее. Мне кажется, что это слишком рискованно, право... Полагаю, вы еще не в курсе, но вскоре начнется массовый выпуск специальных устройств, позволяющих фиксировать Игроков и навыки, которые они используют. Сможете ли вы добровольно отказаться от только что приобретенных сил? И третий вариант, самый худший, который предусматривает нейтрализацию портала. Он вступает в силу в случае вашего сопротивления. Думаю, о последствиях даже говорить не стоит. Вопросы?

Повисла тяжелая тишина.

Я воспользовался паузой, чтобы добавить этих двоих в свою базу данных.

Как не странно, но имя у сотрудника отдела безопасности оказалось именно таким, какое он озвучил. Однако не это удивило меня - мужчина являлся игровым персонажем!

Он знает, что я - Исследователь. Если я Оценил его сотрудника, то отчего не проанализировал его шефа? Отчего не обратил внимания на эту приписку - ведь по легенде я знаю о игровых персонажах лишь из игрового форума, и вживую не видел ни одного. Вот черт, придется спрашивать:

- Эмм...Токада, а что значит игровой персонаж?

Мужчина холодно улыбнулся в ответ:

- Я всегда считал, что игровой форум является самым ценным источником информации, если дело касается Игры и всего, что с ней связано - разве это не так?

В ответ я пожал плечами:

- Просто решил, что заместитель главы отдела безопасности должен быть в курсе. Это не тот вопрос, на который можно ожидать ответа?

На сей раз его улыбка была несколько добрее:

- Разумеется, я могу ответить на этот вопрос, точно так же, как и на многие другие, которые у вас появятся. Однако, я сделаю это лишь тогда, когда получу бумаги о сотрудничестве, подписанные вами, Злой. Как только они окажутся у меня в руках, вы сможете задавать свои вопросы сколько угодно. - он сделал шаг вперед, переводя взгляд с меня на Вольного:

- Вступая в клан-корпорацию 'Российская Федерация', вы не просто меняете место работы. Вы попадаете в большой, дружный коллектив единомышленников, который со временем - мы на это очень надеемся - станет вашей второй семьей. Пускай эти слова могут звучать излишне пафосно, однако это правда: ведь впереди всех без исключения Игроков ждет вечность. Время и общее дело создают узы прочнее кровного родства.

Я украдкой посмотрел на Исследователя: речь Михаэля не произвела на него особого впечатления - тот как стоял серой безмолвной мышью, так и продолжал стоять. В семье не без урода? Что это с ним?

- Допустим, я соглашусь на ваше предложение, и что я буду делать в вашей корпорации?

Ого - воздушник решил проявить активность! Ну-ну...

Полковник вновь сверкнул белозубой улыбкой:

- Никаких конкретных обязанностей у вас не будет, Игорь Сергеевич, служба Родине может быть разной. Видите ли, в чем дело: для обеспечения достаточного уровня контроля над одним Игроком требуется привлечение колоссальных ресурсов, как людских, так и финансовых. Думаю, вы понимаете, что экономить на безопасности мы не можем. Однако даже у такого богатого государства, как Россия, нет средств для того, чтобы покрыть все эти затраты. И тогда был предложен следующий вариант: а что, если взять всех Игроков на баланс? В таком случае мы избегаем множества проблем! Исчезает огромный штат сотрудников, обеспечивающих безопасность простых людей - а это миллиарды рублей! Многократно снижается риск внезапного теракта - и снова миллиарды экономии! Плюс служба Родине...пускай для кого-то эти слова - пустое сотрясение воздуха, но для истинных патриотов это - один из важнейших стимулов! Как часто вы смотрели по телевизору новости, и думали: если бы только у меня были силы изменить хоть что-то... Ведь было такое? - он переключился с Вольного на меня:

- Я предлагаю вам стать теми, кто реально будет изменять этот мир! Игра дала вам шанс стать кем-то большим - так почему бы не воспользоваться им?

Сильные слова. И звучат очень соблазнительно. Однако я им не верил.

- Так что мне нужно будет делать в этой вашей корпорации? - воздушник то-ли пропустил спич полковника мимо ушей, то-ли оказался излишне простоват, но на конкретный вопрос ему требовался однозначный и конкретный ответ.

- Ничего особенного. Для начала - просто учиться владеть своими новыми силами, ради безопасности окружающих. Ну а дальше... - он развел руки:

- А дальше - как вы захотите сами. Вариантов на самом деле много, и никто не будет заставлять вас заниматься тем, что противоречит вашим внутренним принципам. Вы будете абсолютно свободны в своем выборе! Это я вам гарантирую.

Маг замолчал, задумавшись, а полковник обратил свое внимание на меня:

- Теперь я попытаюсь донести свои мысли до вас, Денис Олегович, на понятном вам языке. Я понимаю, что вы полны сомнений, и понимаю почему - но все же постарайтесь взглянуть на ситуацию как-бы со стороны, ладно?

Я кивнул:

- Я внимательно слушаю.

- Появление на нашей планете Игры и как следствие этого - Игроков, изменило все - и я ничуть не лукавлю, поверьте. Существование даже одного человека, обладающего бессмертием, подобным вашему, было бы сенсацией в масштабе всей Земли. А мы имеем несколько сотен тысяч таких, которые, помимо бессмертия, обладают еще и таинственными силами, природу которых не в силах понять наши лучшие умы.

Я пожал плечами - пока что он просто говорил очевидные для любого человека вещи.

- Само собой, Игроки мгновенно стали ресурсом, и очень ценным ресурсом. Давайте я сравню вас с ураном - вы не против?

Я нахмурился:

- Не понимаю, к чему вы клоните. В каком смысле - с ураном?

- Позвольте, я поясню: уран - это топливо для атомных станций, которые имеют ряд очевидных преимуществ по сравнению с другими. И практически тот же самый уран - различие в цифрах - это начинка для атомных боеголовок наших баллистических ракет. Улавливаете, Денис Олегович? Игроки - это уран, который может быть как благом, так и погибелью для всего живого. Каждый из вас - это ядерная бомба замедленного

действия, и если пустить все на самотек - то последствия будут ужасающими.

- Теперь понятно, что вы имеете ввиду. Однако хочу заметить, что при всем желании я не смогу повторить то, что сделал маг земли в Ростове - у нас разные пути развития.

Мое замечание заставило Михаэля улыбнуться:

- Вы просто еще не до конца осознали всех ваших способностей. - он помахал рукой, будто отгоняя муху:

- Я говорю не о навыках, умениях или скиллах. Я говорю о ваших характеристиках. Сила ведь не только в силе, верно? В наше время интеллект - самое страшное оружие, и у нашего клана самые мощные арсеналы в мире. Вижу, вы скептически настроены, поэтому я открою вам небольшую тайну - порталы Игроков распределены по планете довольно равномерно. Территория нашей страны охватывает более семнадцати миллионов километров, а площадь, к примеру Объединенного Королевства Британии - всего двести сорок две тысячи. Различие более чем в семьдесят раз, Денис Олегович - немало, согласитесь. Это значит, что в среднем на каждого Игрока, рожденного в Англии, мы имеем семьдесят наших. - мужчина выдержал длинную паузу, ожидая, когда я в полной мере осознаю важность сказанного:

- Понимаете, насколько это значимая разница? Казалось бы - благословение! Наконец-то мы вырвались вперед, и никому нас не остановить, но... Но русские славятся своим характером...если назовете его менталитетом, не сильно ошибаетесь. То, что должно было стать благом для всей страны, может стать ее гибелью. Игрок - это надежда, устремленная в будущее, это новый виток развития всего человечества... Или монстр, смертельно опасный и готовый на все ради достижения своих низменных целей. Скажите - а какая у вас цель?

Вопрос поставил меня в тупик - категориями всей планеты я как-то не думал:

- Ну...просто жить. Чтобы при этом мне никто не мешал, не ставил палки в колеса дурацкими законами и прочим... Плохая цель? - я с вызовом посмотрел на полковника. Тот устало вздохнул:

- Хорошая. Однако вы - уран. А уран никогда не остается сам по себе. Всегда найдется тот, кто решит воспользоваться вами. Денис, у вас есть семья? Жена, дети?

Я отрицательно покачал головой, уже понимая куда он клонит.

- Родители, бабушки, дедушки, братья, сестры, друзья - у любого человека есть слабые места, на которые для подлецов и

негодяев ничего не стоит надавить.

Я тут же вставил свои пять копеек:

- И вы, конечно же, будете защищать их всех от возможных опасностей - но только после того, как я что-то там подпишу - верно?

Токада в очередной раз вздохнул, и сделал шаг в сторону Вольного, который внимательно слушал нашу беседу:

- Денис, я очень надеюсь, что вы все же найдете в себе силы посмотреть на ситуацию объективно. Игорь Сергеевич, вы уже определились с вашим будущим?

Я перевел взгляд на Вольного - судя по выражению его лица, он для себя все решил, а учитывая краснобайство офицера, я практически не сомневался в его выборе.

- Я с вами.

Токада шагнул вперед и с торжественным видом пожал его руку:

- Вы пока не осознаете этого, но сейчас совершен самый верный шаг в вашей жизни - будьте уверены!

Крысоглазый коротышка шагнул вперед, ловко вытащив из папки несколько бумаг, и положил их на край стола, за которым сидел без пяти минут госслужащий. Полковник извлек из нагрудного кармана ручку с желтым пером, и положил ее сверху:

- Когда вы подпишите эти документы, начнется новая глава вашей жизни.

Я немедленно применил к бумажкам Оценку:

'Контракт v 34.256'

'Игровой предмет'

'Данный контракт обязателен к исполнению всеми подписавшими его сторонами'

'Цена: 11 серебряных монет'

Маг решительно схватил ручку, пролистал бумаги, не обращая внимания на содержание текста, и поставил свою роспись на обоих экземплярах. Как и ожидалось от серьезной компании - теперь Вольный только на словах будет вольным.

'Контракт v 34.256'

'Игровой предмет'

'Данный контракт заключен между Игроком Вольный и клан-корпорацией 'Российская Федерация'. Обязателен к исполнению всеми подписавшими его сторонами'

'Цена: 142 золотых монеты'

Эй, эй! Чего цена так прыгнула-то?! С 11 серебряных аж до 142 золотых! Неужели Игра оценила мага воздуха в такую сумму? Или это цена самого контракта?

- Поздравляю вас от всего сердца! - Михаэль вновь пожал руку магу, после чего забрал свой экземпляр документа, и обернулся ко мне:

- А вам я желаю удачи в вашей...новой жизни. Помните - несмотря ни на что, мы всегда будем рады новым людям. И еще... Постарайтесь не нарушать закон. Алексей Петрович - продолжайте работу, больше я не смею вас отвлекать. - кивнув нам напоследок, он покинул кабинет. Хлопнула дверь и шаги трех людей затихли в отделении.

Маг решил уделить свободную минутку для чтения контракта, и заинтересованно листал его страницы. Вовремя, ага.

- Поздравляю вас, Игорь Сергеевич, со вступлением в самый сильный клан мира - 'Российскую Федерацию'! - пафосно произнес оставшийся в аудитории офицер. Тот факт, что он является частью вышеупомянутого клана, никаких сомнений у меня уже не вызывал.

- Сегодня прямо новый год - все только и делают что поздравляют.

Мой сарказм остался неоцененным - Вольный бросил на меня косой взгляд, и тут же вернулся к контракту. Зато Алексей Петрович повернулся в мою сторону:

- Зря вы так, Денис Олегович, это действительно очень важное событие. Клан - это вторая семья! Новая жизнь!

Я подумал о своем собственном клане и усмехнулся - семьей там и не пахло, нас объединяли общие интересы и произошедшие из них деловые отношения. Однако у Иксов было одно преимущество, которое перевешивало для меня все слова, сказанные полковником. Этим преимуществом был наш лидер. Игрок во главе клана значил для меня намного больше, чем все обещания сладкой жизни и мирного неба над головой. Если бы не это - я бы всерьез задумался о переходе на государственную службу, серьезно. Разумеется, в таком случае контракт был бы вылизан мной вдоль и поперек, поступать так безрассудно как Вольный, я бы не стал ни в коем случае.

- Алексей Петрович, а кто такой Токада? Ну, помимо того, что он заместитель какой-то шишки в клане.

Офицер пожал плечами:

- Мы с ним знакомы постольку-поскольку. А что вас в нем заинтересовало? Странное для русского имя? Или его звание?

Я вытянул ноги под партой, потянувшись:

- Михаэль Токада стал полковником уже в 32 года - это

конечно, интересно...но я о другом. Вы знаете, что он - игровой персонаж?

Собеседник удивленно округлил глаза:

- Он - Игрок?

Я цыкнул:

- Значит, не знаете. Да будет вам известно, что игровой персонаж не обязательно является Игроком. Я на форуме читал, там целая ветка создана про таких как ваш Михаэль.

- Ааа, я слышал об этом. Но мы отвлеклись, давайте закончим с вашей регистрацией.

По его интонации я понял, что он имеет ввиду конкретно меня.

- Все необходимые для регистрации данные у нас уже имеются, так что вам остается лишь прослушать обязательный инструктаж. Я так понимаю, вы хотите сохранить свою независимость, и не заинтересованы во вступлении в клан?

Я кивнул:

- Именно так. Повременю с этим, ведь у меня еще есть время?

Офицер серьезно кивнул:

- Сколько угодно.

Тут мне в голову пришла интересная мысль:

- Слушайте, а у вас есть экземпляр такого же договора, как у Вольного? Это же стандартный контракт, если я правильно понимаю? Я бы хотел с ним ознакомиться, мало ли...

Собеседник не стал скрывать своего удивления:

- Думаю, я смогу сделать копию специально для вас. Как верно сказал Токада Михаэль - мы всегда рады новым людям!

Я благосклонно кивнул:

- Я подумаю над его предложением. Возможно, мне действительно стоит попытаться взглянуть на ситуацию с другой стороны.

Через пол часа я сидел в кафешке неподалеку от приемника, и медленно потягивал горячий чай, провожая официантку взглядом. Передо мной лежала копия договора - разумеется, к игровой реальности эти бумаги не имели никакого отношения - просто макулатура. Но информация была в самом деле достойна пристального изучения.

Если все сказанное Токадой окажется правдой - это я о новых драконовых законах - тогда клан-корпорация 'РФ' станет единственным пристанищем для Игроков на территории страны, ибо остальных начнут повально сажать. Нет, ну в самом деле - кто же откажется от использования навыков? Официальное разрешение на их использование имеют лишь члены вышеупомянутого клана - остальные Игроки должны будут или

соблюдать законы, или бежать из страны...однако что-то мне подсказывает - сделать это не так-то просто: я практически уверен, что большинство пунктов контроля, если не все, снабжены Анализаторами, через которые невозможно пройти незамеченным. Фактически, государство не оставляет нам иного выхода: вы или с нами, или против нас. Да и побег...в чем смысл? Стоит один раз умереть - и ты снова на родине!

Согласно тому же контракту, член клана мог в любой момент рассчитывать на помощь государства. В бумагах не было каких-то конкретных пояснений, так что трактовать этот пункт можно было очень и очень широко. Помощь в оформлении дачного участка? Денежную помощь? А если Игрока нужно отмазать от уголовного срока - государство тоже поможет?

Ясно одно - передо мной встал очень важный выбор, и делать его необходимо с максимальной осторожностью.

Внезапно я понял, что сам этого решения принять не смогу. Нет, дело не в том, что мне не хватит решимости, нет! Просто я обладаю недостаточным объемом информации для этого! А где я смогу ее достать? У Михаэля? Этот хитрожопый не станет раскрывать свои карты раньше положенного. Может, стоит обратиться к безымянному начальнику Иксов? Но кто я такой, чтобы рассчитывать на личную встречу с большим боссом? Эх...

- Вывезли двух людей, да - сама видела! Сначала одного - с виду простой мужик, но взгляд...прямо до костей пробирает! А второго почти сразу за ним. Я не успела его хорошо разглядеть, потому что сразу поехала за машиной, в которую сел первый - как ты и говорил, а на обратном пути попала на светофор. Вот и опоздала!

Я поднес кружку с горячим напитком к губам, и будто невзначай посмотрел за соседний столик. За ним симпатичная девушка в забавной шапке с кошачьими ушками, не особо приглушая голос, рассказывала собеседнику - невзрачному мужчине, о том, как нас с Вольным выводили из здания. Этого только не хватало!

- Ладно, это не страшно. И куда их отвезли?

Девушка легкомысленно взмахнула ладошкой:

- Да там совсем рядом - десять минут всего! Пока я искала место, куда встать, они уже вошли внутрь, а когда я пошла за ними, меня остановил охранник: кто я такая, к кому пришла? Там как в банке - металлодетектор стоит, камер понатыкали... Короче, не вышло у меня зайти. - девушка остановилась на секунду, припав к стакану с соком:

- Короче, я вышла и встала у входа - и через минут двадцать вышел тот мужик - ну, который в кепке и с глазами, ты помнишь!

Посмотрел на меня и улыбнулся - довольный такой, как кот! Я от неожиданности растерялась и ничего не сделала - а он уже прошел мимо. Я проследила за ним. - она остановила свой рассказ и замолчала, с ожиданием глядя на мужчину. Тот закатил глаза:

- Ну и?! Что дальше-то?

Та привстала, наклонившись к нему:

- Короче - я знаю, где он живет! Уверена на тысячу процентов - телепорт тоже там! - она плюхнулась на задницу с довольным видом, а я вспомнил слова безопасника: уран нужен всем. В этом он прав, да... Хорошо, что моего лица она не запомнила.

- Говори потише. Это хорошо...тебя не заметили?

- Не-а, я была очень осторожной. Все, как ты учил, всегда держала между собой и целью несколько машин - поэтому и опаздывала постоянно: то светофор красный, то тормоз какой-то перед машиной выскочит!

Ого - а мужик-то соображает! Или просто фильмов насмотрелся...

- Ладно. Главное, что мы узнали адрес. Жалко, что второго не удалось отследить... Ты говорила со своей подругой? - он сменил тему.

- Говорила. Она ничего не знает - да оно ей и не надо! За те деньги, что им платит редакция, я бы даже задницей не пошевелила!

Мужчина прикрыл ладонью усмешку:

- Скоро тебе придется пошевелить ей...

Девушка надула губки:

- Второй был моложе! Я бы лучше с ним...

Что значит 'с ним', я не знал, хотя в голове тут же возникли догадки на сей счет.

Мужик хохотнул:

- Ну, раз не вышло с молодым, придется работать со старым.

- Он не старый...просто... Ну такой, знаешь - как будто только что с завода вышел: под ногтями грязь, мат через каждое слово...зубы желтые - фу! - она скривилась и снова приложилась к соку.

Вот теперь понятно, чего она хочет. Но возник другой вопрос - зачем? Черт возьми, в последнее время я сосредоточился исключительно на навыках и характеристиках, упустив из виду другие элементы жизни. Неужели общая постель с Игроком может что-то дать? Что, если да? А есть ли разница - женщина тот Игрок или мужчина? Во дела...

- Прямо мат через слово? Ты не говорила, что вы разговаривали.

- Да это я образно! Ладно, я попробую. Если твоя информация верна, то с меня причитается! - она кокетливо подмигнула собеседнику. Тот отмахнулся:

- Ты, главное, не теряйся и держи связь, как условились. Сколько тебе времени надо?

Девушка подняла взгляд к потолку и приставила тонкий пальчик к пухлым губкам:

- Думаю, за неделю справлюсь. А если он холостой - даже быстрее!

Мужчина нахмурился:

- Оля, не будь так легкомысленна. С сегодняшнего дня он находится в таком клане, который обеспечит его любыми телками, на которых он только вздумает показать пальцем. Ты должна быть первой, и желательно - единственной! Особенной для него! Только тогда что-то может получиться! Тебе это нужно не меньше, чем мне, ты помнишь?

Сидящая напротив улыбнулась, движением кисти отбросив упавший на лоб светлый локон:

- Ах, Юра, Юра... Знал бы ты, как вами, мужиками, легко управлять...

Неожиданно мужчина резко выбросил руку вперед, схватив дернувшуюся от неожиданности девушку за запястье, и притянул ее к себе:

- Слушай, ты, актриска вшивая... Я тут не в бирюльки играю... Мне нужен только один результат - положительный...

Девушка дернулась:

- Отпусти, Юра, мне больно!

- Ты возьмешь этого... - он замолчал и оглянулся по сторонам - конфликт привлек слишком много ненужного внимания. Отпустив Олю, он вытер рот салфеткой и оглянулся на официанта:

- Счет, пожалуйста. А с тобой, - он повернулся к помрачневшей девушке, - мы поговорим попозже. А то кое-кто не понимает всей важности задания!

Парень в переднике поставил на стол перед мужчиной коробку с чеком, но тот даже не взглянул на него, сунув внутрь тысячную купюру:

- Идем...

Они встали из-за стола, и покинули кафе. Я откинулся на спинку стула, жестом подзывая к себе официанта. Любая информация - это деньги, а сейчас я стал обладателем очень интересной информации, вопрос в том - что мне с ней делать?

- Что-то еще?

- Нет, спасибо. Можно чек?

Можно поделиться информацией с магом, можно - с его начальством. А можно придержать ее при себе и использовать, когда это будет выгодно мне лично. Только вот когда это случится?

Я достал из кармана кошелек, и вынул оттуда тысячу, продолжая размышления. По большому счету, какая разница - в любом случае той красотке еще нужно втереться в доверие к Вольному. Я вполне допускал, что это у нее получится - воздушник оказался наивным человеком. Однако допустит ли подобное развитие событий клан? Вряд ли они настолько тщательно следят за своими новичками - контракт делает это не хуже сексотов, которым еще платить надо! Я взглянул на бумаги, лежащие передо мной, покачав головой: согласно контракту, Игроку запрещалось совершать противозаконные действия, если только...тут внимание! Если только Игрок не считает их совершение необходимым! То есть греши на здоровье - главное, чтобы тебя оправдала твоя семья! Потом какой-то специализированный клановый суд должен провести расследование и решить - была ли необходимость нарушать закон, или Игрок все же превысил свои полномочия? Учитывая, что клан будет держаться за своих членов, в скором будущем мы получим класс суперэлиты, которая будет делать все, что захочет - ведь судьи кто? То-то и оно...

Оставив сдачу официанту - у меня и так куча денег, тратить некуда, а ему приятно - я встал и направился к остановке. Перспектива сменить клан выглядела очень соблазнительно... Нет, мне нужно к Привратнику и на форум - срочно! Первоначально я хотел просто посидеть перед приемником, Оценивая всех проходящих в здание на предмет принадлежности к Игре, однако решил, что для этого потребуется слишком много времени - и не факт, что получится кого-то найти. Лучше потратить это время с гарантированной пользой.

- Тимур, привет. Чем занимаешься? - друг ответил на телефонный звонок сразу:

- Здоров, Дэн. Не поверишь - работаю! - с той стороны трубки раздался смешок:

- Сижу, пасьянсы раскладываю, как идиот. Начальник с цепи сорвался - никаких отгулов, никаких больничных, никаких поблажек. Сказал, что если я продолжу игнорировать работу, то он уволит меня к чертовой матери и деньги за последний месяц оставит себе. Так что - придется досиживать последние дни августа на рабочем месте - будет подозрительно, если я пошлю его за три дня до зарплаты. Но у нас сейчас не скучно - ты удивишься, сколько среди продавцов специалистов по Игре! И

каждый знает лучше другого, откуда она появилась и что будет через пять лет! Про Ростов, кстати, слышал?

Тимур работал в автомобильном салоне, продавал бюджетные KIA и Skoda отечественному потребителю. К бизнес-классу его не подпускали.

Я угукнул, запрыгивая в распахнувшиеся двери троллейбуса:

- Слышал, конечно. Об этом, по-моему, уже все слышали.

- Ну, тогда не буду зря рассказывать - лучше мне потом расскажешь, что там к чему. Этот парень даже Муэрте переплюнул по количеству жертв! Как думаешь, сколько он уровней поднял?

Я оглянулся в поисках сидячего места:

- Я думаю, что это не телефонный разговор. Ты сегодня во сколько освободишься? Мне есть что тебе рассказать.

Друг тут же сделал стойку:

- Новый навык? Или квест?

Я возмутился:

- Ты чего разорался, с ума сошел? Сказал же - потом поговорим!

- Понял, понял! Так ты чего звонил-то, если все равно говорить не можешь?

- Думал пересечься, но раз ты занят... - приятель не дал мне закончить:

- Сорян, мужик, вообще никак. Мне три дня досидеть - и я увольняюсь. Сегодня к шести освобожусь - тут бумажной работы накопилось, придется разгребать.

В повседневной жизни приятель старался вести себя самым скучным обывательским образом, но когда мы виделись, его прорывало: квесты, мысли об Игре и всем, связанном с ней, лезли из него без перерыва на отдых. На мой отдых, между прочим - это немного напрягало.

- Так займись этим! Нечего пасьянсы раскладывать, как старой бабке! Если будет что-то срочное - я позвоню.

Друг тяжко вздохнул:

- Ладно, давай.

- Все, пока.

Я засунул телефон в карман, поспешив взяться за поручень - троллейбус качнулся, остановившись на следующей остановке. Двери открылись, и на площадку зашла симпатичная девушка с милыми кошачьими ушками на голове. На сей раз Параллельное мышление меня подвело: одно сознание тут же подняло тревогу - это в кафе девушка могла не обратить на меня внимания, а тут я перед ней как на ладони! А второе решило, что будет не лишним Оценить ее снова, так что в итоге я несколько раз дернулся, будто

пораженный внезапным приступом болезни Паркинсона, что не осталось без внимания. Поймав на себе ее взгляд, я поспешил отвернуться к окну, чертыхнувшись про себя - что же мне сегодня так везет?!

Достав телефон из кармана, я принялся с крайне заинтересованным видом водить пальцем по экрану. Однако моя мнимая занятость не обманула Олю - та шагнула ко мне:

- Простите...а мы, случайно, не знакомы?

Я взглянул на нее исподлобья - неужели Юра не мог увести ее куда-нибудь подальше?

- Вряд ли.

Девушка подошла ближе:

- Просто вы так странно отреагировали на меня, вот я и подумала...

Я снова посмотрел на ее шапку, и ляпнул:

- Не люблю шапки с ушами.

Такой ответ заставил ее зависнуть на пару секунд, чем я воспользовался, чтобы отойти от нее и сесть на свободное место. Пускай думает, чем же мне досадили ушастые шапки, а у меня есть дела поважнее - я открыл читалку в телефоне, и принялся крайне внимательно изучать текст. Оля больше не подходила ко мне - то-ли поняла, что я не горю желанием с ней общаться, то-ли вспомнила меня, но решила не подавать вида. Ну и черт с тобой, ушастая - выйду не на своей остановке, раз уж на то пошло! Досада на случайную встречу обернулась паранойей, забытой за неделю относительно спокойной жизни. Понятно волнение Тимура - он не Игрок, он простой непись - если его поймают, то...даже не знаю.

Девчонка покинула троллейбус первой, окатив меня напоследок изучающим взглядом, но я даже не посмотрел в ее сторону. Попался я или нет - этого Оценка, к сожалению, сказать не могла. Но тем не менее я вышел за одну остановку до нужной - прогуляюсь пешком, от меня не убудет.

Периодически я останавливался и таращился на проходящего мимо человека, пытаясь самостоятельно выучить 'Посторонний взгляд'. У меня было его подробное описание, так что я знал, к чему идти. Однако, умения у федералов любопытные...

Самостоятельное изучение навыка - довольно простая штука, нужно всего-то соблюсти три обязательных условия. Во-первых - четко знать, какой навык хочешь получить и желать этого как можно сильнее. Во-вторых - иметь достаточный показатель характеристики, в моем случае - интеллекта. И в-третьих - иметь достаточный уровень погружения в Игру. Первое условие - соблюдено! Второе - скорее всего соблюдено! Третье - соблюдено

по умолчанию! Кроме Зевса я был единственным алмазным Игроком в клане...по крайней мере, среди Исследователей - с другими профессиями я редко пересекался даже на форуме. Поэтому я либо упирался в потолок характеристики - и тогда изучение просто откладывалось на какое-то время, либо после некоторых усилий благополучно получал новый навык. Вот...примерно как сейчас:

'Изучен навык ???'
'Навык ??? 1ур'

Самоанализ подтвердил, что я получил именно то, чего хотел - отлично! Недолго думая, я обозвал умение 'Чужим взглядом'. Теперь нужно посмотреть, как работает это умение... Я осмотрелся, и выделил в качестве цели спешащего куда-то мужика.

В следующую секунду я полетел спиной на землю, а умение оборвалось, одарив меня резкой вспышкой боли в районе висков. Последующий удар по затылку отнял у меня аж 197 единиц здоровья, испугав меня до чертиков. Адреналин активировал 'Ускорение' - звуки стали чуть ниже, а в голове появилось понимание того, что произошло. Картинка, которая выскочила перед глазами, заставила меня рефлекторно отшатнуться назад. Чужой взгляд действительно позволял смотреть на мир глазами человека, на которого нацелен навык. Я не ожидал настолько реалистичного вида, и образ дороги, бегущей под ноги, заставил мой мозг отдать ногам команду: назад!

- С вами все в порядке?

Я оглянулся, отключив уже ненужное ускорение. Около меня стояла старушка и заботливо держала меня за плечо. Я улыбнулся ей и бодро вскочил на ноги, стряхнув пыль с джинсов:

- Все в порядке - просто споткнулся. Ничего страшного.

- Точно? - она вытянула шею, пытаясь заглянуть мне за голову.

Я отмахнулся, несколько раз легко хлопнув ладонью по месту удара:

- Я успел подставить руки, все хорошо. Отделался легким испугом. - помахав заботливой бабушке на прощание рукой, я поспешил вперед. Никогда еще я за раз не терял столько здоровья! Будь я простым человеком, то на своих двоих вряд ли смог бы сейчас идти. Нужно быть осторожнее...

Погодите-ка, у того парня было активным Параллельное мышление - возможно ли, что информацию с Чужого взгляда обрабатывало оно, не мешая основному сознанию? Это нужно

проверить...но для начала сяду-ка я на скамейку...

Активировав второй поток сознания, я осмотрелся в поисках цели - на первом уровне Чужой взгляд работал на расстоянии до десяти метров. На одной лавочке сидела пожилая семейная пара, кормящая голубей хлебными крошками. То, что надо! Я сел на лавку по другую сторону дороги, и достал из кармана мобильный телефон - для маскировки. Ну, попробуем...

На сей раз эксперимент прошел успешно - Параллельное мышление успешно компенсировало все негативные эффекты от неожиданной потери ориентации, и я увидел перед собой старческую руку, в зажатой в ней горбушкой черствого хлеба. Само собой, я знал, как ощущает себя человек при погружении в виртуальную реальность - аттракционы с подобным развлечением одно время были очень популярны: на нос одеваешь массивные очки, на уши натягиваешь наушники для усиления эффекта - и вуаля! Однако сейчас все было совсем по-другому: несмотря на то, что зрение у моей цели было не ахти - птицы выглядели расплывчатыми черно-белыми пятнами, а все предметы дальше двадцати метров сливались в серую муть - ощущения были абсолютно реальными! Я прервал эффект, и повторил эксперимент - на сей раз целью была его жена. Теперь картинка была заметно лучше: я легко смог увидеть не только голубей, дерущихся друг с другом в попытке ухватить крошку побольше, но и самого себя, сидящего напротив. Ну-ка...

Я поднял голову и посмотрел самому себе прямо в глаза. Просто чума! Жалко, что звук не передает - лучше средства для шпионажа не придумать! Старушка отвернулась от меня, и я увидел, как губы ее деда зашевелились - тот что-то ей негромко сказал.

Я оборвал навык, и вновь провел Самоанализ: а мешают ли стены или иные препятствия работе умения? Ответ - нет! Препятствием является лишь расстояние. Я улыбнулся, довольный приобретением!

Погодите-ка... А почему бы мне самому не попытаться усовершенствовать этот навык? Если удастся добавить к видеоряду еще и звуковое сопровождение, тогда его ценность возрастет значительно.

Я прикрыл глаза, активировав одновременно Концентрацию и Жажду знаний - эти умения заметно поднимали шанс на положительный результат, особенно действия друг с другом в паре - проверенный метод!

В тишине и покое прошло несколько минут: пожилая пара поднялась и степенно удалилась, а их место заняла молодая девушка. Она неспешно достала из объемной сумки несколько

больших листов ватмана и деревянную треногу, которую тут же аккуратно разложила перед собой. Рядом расположилась плоская коробочка с принадлежностями для рисования: тюбики с краской, несколько карандашей и кисти. Отлично - будет на ком тренироваться! Я прикрыл веки, сосредоточиваясь на заданной цели...

16.08.2019

- Ты еще не раскидал свободные очки, которые накопил? Я узнал кое-что интересное о твоей Удаче, так что они могут пригодиться. Дэн, ты меня слушаешь? - Тимур хлопнул меня по плечу, отложив пустую чашку из-под чая в сторону.

- Слушаю, слушаю! Ты говорить. Не обращать внимания на мой вид. Я же теперь как Цезарь. Могу совершать сразу нескольких дел. Одновременно. Параллельное мышление во всем. Своем великолепии. Внимаю твоей мудрости, и заодно тренировать Чужой взгляд. Пытаюсь освоить его. Настолько, чтобы постоянно пользуюсь им. В повседневной жизни.

Я благополучно добавил к передаче зрительных образов еще и звуки, и теперь наслаждался эффектом полного присутствия - однако полноценно пользоваться навыком никак не удавалось - несмотря на наличие у меня двух сознаний их было сложно назвать независимыми друг от друга. При обоих полностью загруженных потоках общаться получалось с трудом. Предложения получались как у какого-то деревенского дурачка - короткие и нескладные. Концентрация помогала, однако постоянно слетала, одаривая меня резкими вспышками головной боли. За те несколько дней, что прошли с момента моего визита в приемник, я освоил довольно много навыков, однако сознательно акцентировал внимание лишь на некоторых, которые показались мне самыми полезными: Оценке, Самоанализе, Параллельном мышлении, Концентрации и Чужом взгляде.

- Правильно - навыкам рост нужен. А за кем следишь?

Я мотнул головой на стену:

- Не слежу, тренирую. Не путать. За соседом смотрю. Он выйти на балкон. Покурить. Я его смотреть взглядом. Сейчас сидит, сериал смотрит. 'Мент в законе' называется. Редкостная хрень. Но ему нравится. Я так понимать, он сам бывший мент. Грамоты на стенах и фотки в погонах.

Мы сидели на кухне и добивали уже второй чайник - информации было много, и большую ее часть мы уже успели обсудить.

- Слышал про такой сериал... Ну ладно, раз слушаешь - то

слушай дальше: удача не берется из ниоткуда, ты должен позволить ей проявить себя...

Я все же рискнул, активировав навык Концентрации:

- Ага, вот только проявившись, она сожрет всю мою выносливость за пару секунд.

Тимур махнул рукой, не обратив внимания на резкую перемену в манере речи - привык за пару дней:

- Да ты дослушай, что я говорю! Не перебивай!

Я примирительно кивнул: молчу-молчу!

- Короче, смотри: скрытая характеристика позволяет тебе менять реальность, прыгая с одной линии вероятностей на другую - правильно?

- Ага...

- Фишка в том, что чем дальше эта линия находится от текущей, тем больше Выносливости для перехода ест удача. Но никто не мешает подвинуть нужную линию поближе к себе!

- Это как?

- А очень просто! Фактически, любой человек в состоянии это делать. Вот смотри... - приятель на несколько секунд задумался:

- Допустим, ты хочешь, чтобы твой враг поскользнулся - Удача может сделать это событие вероятным. Но если...

Я перебил его:

- Какой враг? Как подскользнулся? Получше примера не смог придумать? - я поморщился, пережидая очередной приступ - на сей раз Концентрация не продержалась и десяти секунд. Кажется, я понимаю, почему у Исследователя из 'РФ' был такой дебиловатый вид вкупе с высоким навыком Ускорения: для компенсации этого минуса.

- Да ты дашь мне сказать, или постоянно перебивать будешь?!

Я молча поднял обе руки к голове, помассировав ломящие виски. Чужой взгляд слетел практически сразу за Концентрацией, и теперь в дополнение к головной боли появилась еще и тошнота.

- Если просто использовать Удачу - тогда она и правда съест всю Выносливость, но если заранее кинуть банан... - Тимур осекся, глядя на мою кривую усмешку:

- Пошел к черту! Удаче нужны подходящие условия, и чем больше условий соблюдено - тем меньше усилий нужно тратить на изменение реальности - так понятно?!

Я тихо засмеялся - боль почти прошла:

- Понятно, понятно! Я сразу понял, что ты имел ввиду, но про банан доходчиво получилось.

- Короче Удачу качать особо не нужно...

Я тут же поправил его:

- Не знаю, откуда ты берешь эту информацию, но позволь

спросить: что будет, если столкнутся два Игрока, и у обоих будет открыта Удача? Очевидно же, что победит тот, на чьей стороне ее больше.

Тимур на секунду задумался:

- Похоже на правду...

- Это мне Привратник сказал, так что... - я пожал плечами с беспомощным видом - если уж так сказал сам Привратник, тогда это не может быть ложью.

- Ладно, все равно это ничего не меняет. Короче говоря, перед тем, как задействовать Удачу, нужно хорошенько подготовиться. Например, если... - он нахмурился, пытаясь выдумать нечто получше банана, но я не дал ему опять попасть впросак:

- Да понял я уже, расслабься. Ничего сложного в этом нет, я и сам подозревал нечто подобное. Кстати, я давно хотел спросить, но все никак не соберусь - откуда ты обо всем узнаешь? Нашел секретный форум, на котором собираются какие-то умники?

Догадка оказалась верной: в интернете было множество подобных сообществ, многие из которых могли оказаться весьма полезными:

- Нашел сайт, где собираются неписи. Ничего секретного, но просто так узнать что-то интересное не получится: работают там по принципу обменника, ты мне - я тебе.

- И какой вклад идет с твоей стороны?

- По большей части консультирую тех, кто в состоянии выдавать квесты - на этом можно неплохо зарабатывать, между прочим. - он кивнул с важным видом, а я задумался:

- Значит, мы не единственные такие?

Друг фыркнул:

- Конечно, нет! Может, первые день-два так и было, но сейчас подобных тандемов становится все больше, и я не говорю о взаимодействии в кланах. Другое дело, что я один такой крутой специалист...

Я взглянул на самого себя его глазами и подключил Ускорение - посмотрим, какой метод лучше, мой или того Исследователя?

- И много люди выдумывать квесты?

На сей раз Тимур не смог сдержать улыбки:

- Много люди, намного больше люди, чем думать твоя голова. Мне кажется, или Параллельное мышление на самом деле плохо справляется со своей работой? А Цезарь-то не настоящий! - он погрозил кулаком в пустоту перед собой, копируя интонацию и жест персонажа из фильма 'Иван Васильевич меняет профессию'. Я не обратил на это особого внимания, и друг опустил руку:

- Выдача квестов уже не такой частный случай, как раньше.

Сейчас этим занимаются многие неписи. Тебе для справки: стать Игроком мог любой идиот, - он бросил на меня ироничный взгляд, и продолжил после небольшой паузы:

- А неписем только тот, кто больше всего подходит для Игры. Ты бы точно никогда не смог - только не с твоим вечным пофигизмом.

- Просто я реалист. Игра это не то, во что можно вот так просто взять - и поверить. Вот скажи - ты в бога веришь?

Друга неожиданный поворот беседы несколько смутил - он даже отодвинулся от меня:

- Я православный.

Я усмехнулся:

- Какой ты, к черту, православный? Грешишь направо и налево, пост не блюдешь, исповедоваться не исповедуешься... Это называется мнимая вера, друг мой! Меня крестили, как и тебя - но веры в тебе не больше, чем во мне, так что не рассказывай сказки. Точно так же и Игра - сложно заставить себя поверить в такую хрень, даже когда перед глазами очевидные доказательства. Я имею ввиду - поверить всерьез, а не так, как в бородатого мужика на облаке.

Тимур отодвинулся от меня еще дальше:

- Ты же в курсе, что вера реально имеет силу? Знаешь об Игроках-клириках?

Я отмахнулся, поморщившись:

- При чем тут вера, Тимур? Реальную силу вера обрела только после начала Игры, заметь. До этого чудес что-то не было...

- Все равно, пусть даже и так. Сейчас отзываться о боге подобным образом опасно. Еще покарает - пускай и через Игру, если так тебе будет приятней.

- С каких пор ты стал таким пугливым? Раньше я за тобой не замечал подобного!

- С тех самых пор, как клирики открыли церковные умения. Видел свежие ролики на YouTube? Это реально нечто: мужик прочитал себе под нос стишок на латыни - и такой экшн начался!

Я задумчиво пожевал губами - друг говорил правду - в мире существовало несколько Игроков, открывших для изучения навыки для служителей церкви: какие-то песнопения, гимны... Я в это не особо вникал, и роликов не видел. В России не появилось ни одного такого, поэтому и интереса с моей стороны не было.

- Эти и лечить могут, и драться, и благословлять... Самая офигенная профа!

Я ухмыльнулся:

- Прям самая офигенная?

- И очень редкая! Ее открыли уже под конец. Дай бог чтоб на

всей планете пятьдесят святош набралось.

Мы помолчали, задумавшись каждый о своем. До появления Игры вера была абстрактным понятием, а сейчас стала вполне исчисляемым параметром. Забавно...

- Дэн, у меня к тебе есть разговор.

- Я тебя внимательный слушать.

Друг поморщился

- Я серьезно - отложи тренировку на потом. Можешь проверить комнату - на всякий случай? Навык, наводку на который пару дней назад мне дал Зевс, назывался 'Поиск ЭМИ'. Он был второго уровня, однако территорию комнаты покрывал с запасом, позволяя фиксировать все работающие электроприборы:

- Компьютер, два мобильника, телевизор, холодильник, микроволновка... Все как обычно, ничего нового. Говори.

- Меня приглашают в клан.

Я удивленно вскинул брови:

- Ого! Часом, не наши? - я выделил последнее слово, имея ввиду 'Российскую Федерацию'. Приятель отрицательно покачал головой:

- Нет, я к ним не пойду. Немцы.

Я свернул губы трубочкой, удивленно присвистнув:

- И что ты?

- Там гораздо меньше опасностей для нашего брата. Ты же сам вчера рассказал о своей регистрации: есть два варианта, или с ними, или против них. Жить без Игры я уже не смогу, поэтому мой выбор очевиден. Я валю из этой страны.

По его решительному взгляду я понял, что он уже все для себя определил:

- И...как давно ты пришел к этому?

- Как ты рассказал о регистрации - так и пришел. Пришлось поковыряться в недрах интернета, выискивая другие варианты - но их нет. А за границей будет какая-никакая, но свобода. Язык я подучу, так что... Билет я уже купил, вылет послезавтра.

Я промолчал. Сказать на это было нечего - я был, мягко говоря, поражен.

- Что скажешь?

- Скажу, что...круто, че! Не ожидал услышать от тебя ничего подобного, поэтому немного прифигел! И что за клан? Кем ты там будешь? Что по деньгам?

Тимур улыбнулся - возможно, он ожидал негативной реакции?

- Многого сказать не могу, извини - секретность. Да и как бы не сглазить...надеюсь, Дума не успеет принять очередной идиотский закон до того, как я вылечу.

Я рассмеялся:

- Да, эти парни могут устроить сюрприз...

Чужой взгляд показал мое лицо - растерянное и как будто немного обиженное. Черт, единственный человек, которому я полностью доверял, уезжает. Кабы не портал, я бы тоже дернул за кордон - никаких проблем с языком нет, с деньгами - тоже. Эх, если бы да кабы...

- Дэн, ты не парься - квесты можно выдавать и на расстоянии. Я уже так делал - работает с гарантией.

Я кивнул:

- Это хорошо... Чем собираешься заниматься до вылета?

Друг выдохнул:

- Даже не знаю...постараюсь не засветиться, будет обидно попасться у самого трапа.

- Может, помочь? Иксы обязательно помогут, если я попрошу. Вылетишь каким-нибудь частным самолетом...

- Какой частный самолет, ты чего? Даже тебе его вряд ли дадут. Еще и для перелета простого смертного - ха! Трижды ха-ха! Нет, я по старинке, не хочу быть чьим-то должником.

- Как знаешь.

Друг сменил тяжелую для нас обоих тему:

- Как там у тебя дела с моими квестами? Выполняешь? Опыт идет?

Друг ежедневно подкидывал мне несколько десятков простых квестов, пытаясь сформулировать их особым образом, например: помочь десяти разным людям десятью разными способами - приходилось задействовать Оценку, чтобы понять нужды людей и то, каким образом им можно помочь.

- Система работает, как часы, опыт капает. Все путем.

- Ясно... Кстати - ты помнишь мой самый первый квест?

Я усмехнулся:

- Помню, конечно. Найти причину появления Игры - там еще предмет редкий полагается в награду...

- Расскажи Привратнику о причине, которая тебе известна, и сдашь квест. Я для проверки вручил такие же задания нескольким разным Игрокам, так вот: те причины, о которых ты знаешь, и являются верным ответом.

Я мотнул головой:

- Чего? Так мне сам Привратник об этом и говорил! Фигня какая-то получается, тебе не кажется? Редкий предмет на халяву! Может, есть какие-то другие условия?

Тимур покачал головой:

- И тем не менее. Я только вчера об этом сам узнал - сам не поверил. Кстати, слышал что-то о Piano Dealer? Это я. Извини, что

не говорил раньше. - друг улыбнулся, будто извиняясь.

Помимо воли мои брови поползли вверх - Торговец Роялями был весьма известной персоной на форуме - однако я всегда считал, что это - некий выдуманный персонаж, которого Игроки выдумали забавы ради. А вот оно в чем дело! За какую-то неделю мой друг успел стать известным практически на всю планету! С ума сойти!

- Есть что-то еще, чего я не знаю?

- Да вроде бы нет, - Тимур пожал плечами:

- Насчет предмета - тебе может быть предоставлен выбор между тремя, поэтому подумай хорошенько, что тебе нужно больше всего. Предвидя твой вопрос - цифра три взята не с потолка: у двух Игроков никакого выбора не было - только один предмет. А у одного - два на выбор. Подсказать, почему так?

Я отрицательно качнул головой:

- Золотой аккаунт. С моим количество предметов должно увеличиться до трех.

- Точно!

Я тяжело вздохнул - грядущие перемены пугали меня меньше, когда рядом был кто-то, способный подставить плечо или дать хороший совет. А Тимур был именно тем человеком - честным, верным, и понимающим в реалиях Игры гораздо больше меня.

Что изменится, когда он пропадет?

***

Я открыл глаза, очнувшись от транса, в который меня погрузило 'Хранилище'. Почему я именно сейчас решил воскресить в своей памяти воспоминания недельной давности?

Сейчас я был в некотором роде даже благодарен судьбе за то, что Тимур благополучно улетел, покинув страну, и оставил меня наедине с моими мыслями. Помимо воли он дал мне возможность хорошенько подумать обо всем произошедшем, и попытаться слепить хоть какой-то план, отличный от того, которым я руководствовался до этого. Плыть по течению хорошо, если река широка, а скорость невелика. Когда Игра швырнула меня в бурлящий поток новой жизни, то я по старой привычке решил поддаться естественному ходу жизни - ленивому и неспешному: авось вывезет! Мне как-то хватало того, что происходит со мной без моего участия - стал Игроком? Ну и что - теперь буду плыть по течению немножко в сторону, ибо по другому не получится.

Теперь все изменилось. Я, как ни странно, все еще был членом Иксов, хотя все было против этого. Законы, которые принимались буквально один за одним, делали жизнь Игроков в

России не просто сложной, они превращали ее в крайне раздражающий квест 'а-ну-ка-попробуй-проживи-еще-один-день-без-проблем'. В отличие от моих коллег, помимо ежедневной головной боли, я получал еще и опыт - с каждым днем все большее количество. За это следовало поблагодарить Тимура, выдумавшего это задание. Изначально оно подразумевалось неким прощальным приколом, однако сейчас приносило реальную пользу. В течении недели каждое утро встречало меня надписью перед глазами:

квест: 'Ден, ты просто тише будь, к чему лишние проблемы?' выполнен

Различия были лишь в количестве опыта, каждый раз получая который, я с улыбкой вспоминал о друге. Он все же попал в Гамбург, о чем доложил сразу по прилету, и без лишних проблем смог осуществить свою затею - в аэропорту уже ждали представители клана, с которым у Тимура была предварительная договоренность. Spiel являлся одним из четырех крупнейших кланов Германии, и вскоре должен будет выйти на первое место. Стремительный рост объяснялся просто - бюргеры из 'Игры' первыми смекнули, какое преимущество могут принести люди вроде Тимура, и активно вербовали их в свои ряды. И если количество Игроков было фиксированным, то игровые персонажи, или 'неписи', как их называли в России, появлялись все чаще. Это могло быть как результатом целенаправленного действия, как в случае с Токадой, который ради этого регулярно принимал алхимические зелья и подвергался квантовому облучению, так и случайным стечением обстоятельств, как произошло с Тимуром.

По всей планете появилось около полумиллиона Игроков, из них около пятидесяти пяти тысяч - на территории России. Практически девятая часть от их общего количества. Михаэль был кое в чем прав - это могло быть самым большим благословением за все время существования страны. Однако кое в чем он ошибся, точно так же, как ошиблись люди с подобным ему мышлением: невозможно заставить человека любить родину силой, а уж если этот человек - бессмертный... Имея в активе подобный бонус, многие из нас плевать хотели на любые угрозы. Подозреваю, кабы не серьезный надзор со стороны международного сообщества, к нам без зазрения совести могли бы применить самые разные методы принуждения, однако это было невозможно - поэтому Игроков давили тем, чем могли - законами.

Первым был принят закон 'О противодействии террористической и прочим угрозам на территории Российской

Федерации', в котором Игроки, нанесшие своими способностями какой-либо вред людям или имуществу, приравнивались к террористам. Тяжесть преступления отчего-то в расчет не бралась: одинаково преследовали как убийц, так и грабителей, мотивируя это гипотетической опасностью. Однако было множество профессий, навыки которых не приносили очевидного вреда, например Исследователи. Как быть с этими - ведь контролировать-то нужно всех! И вновь заработала государственная законотворческая машина, и вновь в кратчайшие сроки был принят очередной закон... На сей раз любое применение любых способностей было признано незаконным, и влекло за собой соответствующее наказание, о котором любой любопытный мог прочитать в Уголовном кодексе. Новый закон был не таким радикальным, как предыдущий, и не стремился поставить всех адептов Игры в один ряд с опасными преступниками, однако охватывал все профессии, а благодаря начавшемуся массовому производству амулетов серии 'Оберег-1' и 'Друг-1', применять навыки незаметно для окружающих вскоре станет совершенно невозможно. Продвинутые версии позволяли определить даже профессию Игрока, который решил нарушить закон, а на игровом форуме появился слушок о разработке модели, которая сможет определять личность Игрока. Если это правда, тогда контроль перейдет на качественно новый уровень, и не скажу, что я буду этим доволен.

Иксы ушли в подполье, и куратор формально вернулся на старый пост регионального директора - но теперь уже с приставкой ВРИО. Теперь он не тревожил меня как раньше - каждый день - нечего давать федералам лишний повод для беспокойства. В последнее время на него свалилось слишком много всего, и он заметно сдал - щеки ввалились, а морщины на лице будто бы стали глубже, состарив его на добрый десяток лет. Сегодня утром он напомнил о себе звонком, прервав самый сладкий - утренний сон, и попросил приехать в офис.

Я встал с мятой кровати, и направился на кухню. Сзади раздался сдавленный смешок - Алиса давно проснулась, но вела себя тихо, ожидая, когда я завершу свои таинственные игровые дела:

- Ты бы хоть трусы надел!

- Чего ты там не видела? Или я тебя смущаю? - ответил я уже с кухни. Чайник был полным, и я нажал на рычажок сбоку. Чем бы таким порадовать желудок? Думаю, омлет будет самое то!

Привычно просканировав квартиру, а вслед за ней и дом на наличие посторонних, я открыл газовый вентиль и ткнул пальцем в конфорку. Сверкнула 'Искра', и вокруг нее лепестками синего

пламени распустился огонь. Оставив сковороду нагреваться, я попытался открыть холодильник с помощью 'Длинной руки', но не преуспел - в руках опытного Телекинетика 'Рука' легко поднимет в воздух более десяти килограмм - я же с трудом поднимаю чашку чая. Зато не требует маны - неплохо же?

Умения чужих профессий я мог изучать благодаря нескольким факторам. После того, как я поднял значение своей профильной характеристики до 300 единиц, у меня открылась пассивная способность 'Пытливый ум', которая вкупе с прокачанной Удачей позволяла изучить практически любой навык. Ограничение было лишь одно - соответствие по характеристикам. Например, я уверенно изучал любые умения Магов, однако навыки Монахов для меня оказались закрыты, ибо для их использования нужно было обладать параметром Веры, которого у меня не было...хотя я и пытался его открыть, буду честен. Могучий Интеллект, как выяснилось, пускай и в минимальном объеме, но мог заменить собой Ману. Веру - увы, нет. Точно так же как Силу, Ловкость и прочие характеристики, которыми Игра одарила человечество.

Пришлось шагнуть к холодильнику и работать ручками, по старинке. Четыре яйца разбиты в миску, солидный кусок колбасы покрошен туда же, и вуаля! Теперь осталось посолить и вылить на сковороду это блюдо богов...

- Блюдо богов? Ты серьезно?

Я оглянулся на Алису - та стояла в дверном проеме, закутанная в пододеяльник по горло, и скептически щурилась на парящую сковороду. Видимо, я снова решил поговорить сам с собой вслух, не заметив этого.

- Если бросить в омлет немного пищевой соды, он станет пышным и нежным, - решила сумничать девушка, и удалилась в ванную, эффектно сбросив с плеч покрывало и сверкнув напоследок упругой попой. Я оставил ее замечание без внимания:

- Не разбрасывай белье по полу!

Девушка пришла ко мне четыре дня назад, и в лоб заявила о своем желании стать игровым персонажем. К тому времени я уже знал о том, что общая постель многократно повышает шансы на изменение статуса, так что сразу понял, какая роль мне отведена. Скажу честно - против этой роли я не имел ничего: взамен Алиса держала обещала держать меня в курсе клановых дел и убирать квартиру...с первым она справлялась явно лучше, чем со вторым - я был в курсе всех дел, происходящих в ее ведомстве, но одеяло все же придется стирать.

Полагаю, она догадалась, что находится под воздействием 'Чужого взгляда': закрыв дверь в ванную за собой, Алиса встала

перед зеркалом, хитро подмигнула самой себе, после чего принялась увлеченно рисовать кончиком пальца на его поверхности неприличное слово. Я не стал продолжать наблюдение, и к тому моменту, как она закончила свои утренние процедуры, на столе ее дожидалась тарелка с божественным блюдом и чашка растворимого кофе с бутербродом. А меня ждал форум - перед выходом из дома следовало узнать последние новости.

***

- Доброе утро, Привратник.

- Доброе утро, Злой. Рад тебя видеть в добром здравии и хорошем настроении. Как поживает Алиса?

Я усмехнулся:

- Один и тот же вопрос каждое утро. Все с ней в порядке: как и вчера, и позавчера - терпеливо ждет своего превращения в сверхчеловека.

Старик осуждающе покачал головой:

- Когда-нибудь ее терпение кончится, и она устроит тебе скандал. Злой...прекрати мучать невинную девушку, дай ей то, к чему она так стремится!

Я вспомнил, что мы вытворяли прошлой ночью, и заметил:

- Она не так невинна, как ты думаешь. И во-вторых - мне кажется, стоит Алисе стать частью Игры, и она меня покинет. Я нужен ей лишь для этого.

Борода собеседника качнулась из стороны в сторону - непись не одобрял моего потребительского отношения по отношению к девушке, и не понимал, отчего я тяну с ее инициацией. Фактически, наша первая близость могла бы выполнить желание Алисы, однако я отчего-то тянул с этим. Не с близостью - с инициацией. Желание Игрока имело ключевую роль - пока я не захочу - она не станет тем, кем желает, если только не найдет другого варианта. Возможно, сказанное мною содержало больше правды, чем я предполагал?

- Вот только не надо устраивать лекций о том, что я могу усилить оборону планеты, просто трахаясь со всеми подряд! Это уж совсем... - прикинувшись рассерженным, я протянул руки к Алтарю знаний:

- Поделись со мной знанием...

Привратник был рад быстрому росту количества неписей. Пускай это не Игроки с их сумасшедшими возможностями, однако поддержку в грядущей войне они могли оказать весьма существенную. Сейчас их возможности пока не были раскрыты

полностью, но уже стало понятно, что магия Игры действует на них намного сильнее, чем на простых смертных - раз в десять.

Иван Царевич: 'Сегодня поднял шестой уровень, можете меня поздравить! Дали аж 24 очка характеристик! Я после третьего все в инту кидал, может стоит поднимать что-то еще?'

Zeus: 'Лишняя единичка в Силу ничего не даст, ты и сам про это знаешь лучше других. Я тысячу раз говорил, что наши умения завязаны на Интеллект, его и стоит поднимать. Больше 5 за раз не выкладывай. Лучше - меньше. По 2 в день будет самым оптимальным вариантом.'

ЛиЗка: 'Я на последнем уровне сразу 7 в интеллект вложила - и ничего. Только голова немного поболела, и все.'

Иван Царевич: 'Короче буду по 3 в день качать. В инете видел, как один дед из Голландии голыми руками арматуру толстенную рвал как бумагу, это же сколько у него силы? Даже завидно!'

Zeus: Снова за старое? Для таких фокусов нужна сила за 200 и какое-то умение. Одними руками он бы так не смог. Я попробую выяснить, что это за дед, самому интересно.'

В клан чате комнаты исследователей царил обыкновенный треп - значит, особо важных новостей нет. Тогда попробую узнать то, зачем пришел:

Злой: 'Народ, вас сегодня начальство не дергало?'

Мистер White: 'Я только оттуда. Начальство решило типа не рисковать лишний раз, и отпустить нас. Ну, типа отпустить - мы вроде как не в клане, но в клане. Бабок меньше платят, зато можно в 'РФ' идти со спокойной совестью - а там вообще красота! Как у Христа за пазухой!'

Zeus: 'Всем Игрокам нужно в ближайшее время встретиться со своими руководителями, и переподписать договоры. Там все будет, но скажу сразу - там все чисто, я изучил новый как следует, и подписал. Условия стали гораздо лучше, особенно учитывая ту жесть, что творится. Тянуть не рекомендую, наше правительство дало срок неделю, а он вот-вот закончится. Не рискуйте, парни.'

ЛиЗка: 'Эй!'

Zeus: 'И девушки.'

Я отошел от Алтаря и бухнулся на каменный лежак: значит, мои предположения оказались верны. Пытаться держать оборону было бы глупо, лишние смерти никому не нужны, и наш лидер понимает это не хуже меня. Договоры будут переписаны, и я практически уверен, что знаю, какое содержание окажется у

новой их версии. Надеюсь, в 'РФ' сидят люди не глупее, и членство одновременно в двух кланах как минимум будет разрешено.

- Привратник, для меня есть новые умения?

- Сожалею, но пока ничего нет.

Что ж, я узнал, что хотел, теперь пора на выход...

***

- Чего? У меня что-то на спине?- Алиса отвернулась от зеркала, отложив расческу в сторону, и требовательно посмотрела на меня. В ответ я улыбнулся:

- Уже уходишь?

- В отличие от некоторых, я работаю! - она повернулась обратно и попыталась заглянуть к себе на спину.

- Кто на что учился! - напомнил я о ее альма матер. Подруга работала в Иксах на привычной для себя должности пресс-секретаря - работа относительно безопасная и не сжигающая нервы так, как прежнее место начальника охраны.

- Денис...когда я...стану игровым персонажем?

А вот и неудобный разговор! И поделом - нужно решать эти вопросы быстро, руководствуясь разумом, а не эмоциями! На своей должности Алиса должна понимать, что ее статус находится целиком и полностью в моей власти.

- Сегодня или завтра. Извини за...задержку. - я шагнул к ней навстречу и мягко обнял. Она ответила тем же. А через сорок минут я подходил к служебному входу в здание офиса клана. Над стальной дверью с глазком камеры слежения в углу кто-то небрежно нарисовал баллончиком букву Х.

На мой звонок из динамика раздался металлический голос:

- Слушаю.

Я наклонился к динамику:

- Денис, курьер, по записи к Иван Иванычу, за ценным грузом.

Замок глухо лязгнул, и дверь плавно отошла в сторону. Не дожидаясь полного открытия, я прошмыгнул в узкий коридор. Над головой загорелась красная лампа, и я на несколько секунд ощутил себя матросом на тонущей подводной лодке. Дверь за спиной захлопнулась, щелкнул переключатель динамика, и вновь раздался голос:

- Имя, ник, профессия, уровень.

- Одинцов Денис Олегович, Злой, Исследователь, 9 уровень. - обычная проверка при входе в клан.

- Подтверждаю...

- Куда ж ты денешься, - пробубнил я про себя, проходя вторые

двери - не менее толстые, чем наружные. С той стороны за толстым стеклом меня ожидал Борис - бывший подчиненный Алисы. Он окинул меня внимательным взглядом, сверился с информацией на мониторе перед собой, и лишь после этого улыбнулся:

- Добрый день, Денис. Что-то ты не торопился сегодня. Занят был?

О наших с Алисой отношениях я не распространялся, однако ей приходилось держать начальство в курсе - иначе могли возникнуть проблемы. Видимо, здоровяк был в теме:

- Привет. Еще как занят, не поверишь! Я первый, или кто-то пришел раньше?

Борис с укором посмотрел на меня - вряд ли эту информацию можно вот так распространять - однако он хорошо понимал, что я все равно узнаю об этом:

- Кобольд уже ушел - он с самого утра заходил. Апокалипсис недавно звонила - будет с минуты на минуту. Я, если честно, думал, что это она звонит - а оказался ты. Больше никого не было.

Я кивнул, записывая в журнал свою фамилию и цель визита: Кобольду было двенадцать лет, он был сильным магом льда, и имел прескверный характер, который мог вынести разве что наш куратор. Я старался с ним не пересекаться лишний раз: подростковый максимализм и особый взгляд на Игру делали его сложным собеседником даже для терпеливого человека. А вот с Апокалипсис я всегда был рад увидеться. Несмотря на свой возраст, она легко находила общий язык с теми, с кем общалась. Исключением был малолетний Маг льда.

- Я подожду ее здесь?

Борис равнодушно кивнул:

- Как хочешь... - он пожевал губами, будто размышляя, продолжить ли беседу:

- Знаешь о Калининграде?

Я равнодушно кивнул:

- Алиса рассказывала, что там какие-то терки с ФСКИ.

Охранник хмуро кивнул.

- В том регионе у клана был всего один офис, важность которого было сложно переоценить. Пару дней назад один из наших натворил там делов, сорвавшись на каком-то смертном, после чего побежал искать защиты у Иксов. Пока те пытались разобраться в чем суть да дело, и искали варианты урегулирования проблемы, псы из ФСКИ - Федеральной Службы по Контролю за Игроками - в рекордные сроки нашли пострадавших, затем нашли виноватого, и устроили в офисе

клана такой погром, что даже постороннему человеку стало понятно - это приглашение на выход. Там 'РФ' не нужны были конкуренты. Думаешь, подстава? - Борис уставился на меня. В ответ я пожал плечами: с тем Игроком, который решил применить парочку не совсем мирных умений на простом человеке, я не был знаком, ровно как с ситуацией:

- Все может быть. Теперь, когда клан 'РФ' признан не только внутри страны, но и снаружи - им нет смысла рвать жилы. Алиса вообще считает, что произошедшее - случайность. Совпадение.

Борис покачал головой:

- Слишком все одно к одному пошло...

Офис брали едва ли не как наркопритон: группа захвата, оцепление и прочие спецэффекты должны были показать всем, что проводится серьезная операция...

- В штурме принимали участие Игроки.

Я вскинул брови - этого Алиса мне не рассказала:

- Кто?

- Небесный Скороход и Бокал.

Второго я знал лично - имел счастье познакомиться с ним неделю назад, во время регистрации, а про первого знал лишь то, что он слыл слабым Аэромагом, Магом воздуха в простонародье.

- Серьезно... А почему на форуме по этому поводу тишина?

Мужчина кашлянул:

- Ну, это выводы наших аналитиков, так что гарантий нет.

Я понимающе кивнул, улыбнувшись:

- Апокалипсис пришла, отворяй ворота.

Борис непонимающе уставился на меня, затем перевел взгляд на монитор:

- Точно, а как ты...

- Чужой взгляд. Извини, что отвлекаю от работы! - я широко ухмыльнулся. Борис, впрочем, как и другие люди, был не в восторге оттого, что периодически становился объектом для применения самых разных умений:

- Я же просил тебя не использовать на мне свою магию!

- Это не магия! У меня и маны-то нет!

Охранник махнул на меня рукой, и наклонился к микрофону:

- Слушаю!

- Варвара Николаевна, по записи к Ивану Ивановичу, за документами на вывоз продукции.

Я посмотрел чужими глазами на монитор: дородная женщина стояла посреди узкого коридора, уперев руки в бока. Сбоку загрузилась информация с кланового Анализатора квантового излучения, которым, по сути, и был коридор:

- Варвара Николаевна, Апокалипсис, Маг огня, четвертый

уровень.

- Подтверждаю...

Дверь за моей спиной с шипением открылась, и в комнату зашла магичка собственной персоной:

- О, Дениска! Вот где бы мы еще встретились! Как поживаешь?! Здравствуй, Боря. - она вежливо кивнула охраннику. Тот протянул ей журнал через узкую прорезь в толстом стекле:

- Рад видеть тебя в добром здравии, как дела?

Женщина поставила автограф в документе, и хохотнула:

- Практически великолепно!

Я кивнул ей, и, взмахнув напоследок Борису рукой, мы направились дальше по коридору:

- Варвара Николаевна, что думаете по поводу новых договоров?

- Думаю, что слишком долго наши с этим тянули. Непозволительно долго! За что и поплатились!

Я согласно кивнул - события, о которых мы только что беседовали с Борисом, можно было трактовать и так.

- Считаете, будь тот парень в Федерации, проблем можно было избежать?

Женщина притормозила, озадаченная моими словами:

- Парень? Какой парень?

Я встал вслед за ней:

- Ну, который в Калининграде набедокурил...а что?

Магесса поджала губы, резко продолжив движение, и я был вынужден нагонять ее:

- Я что-то не так сказал?

- Это была девушка, Денис. Полиморф. И к ней пристали несколько активистов движения 'Геймеры', которые откуда-то узнали, кто она на самом деле такая. Предложили взять их в Игру - объяснить, каким образом?

Я покачал головой - обычно Игроков боялись, как боялись всего непонятного, и предпочитали с нами не сталкиваться, однако 'Геймеры' были исключением. Они старались любым способом стать частью Игры, и приносили окружающим массу хлопот. Для спонтанно возникшего движения у этих ребят была слишком хорошая организация. Оказывается, и к закрытой информации доступ у них был. Полиморф... Представляю, какое тело могла себе вылепить обладательница такой профессии - любой модели на зависть. И сдается мне, что со стороны парней последовали не только предложения, но и активные действия, раз она применила силу.

- Я не знал деталей. Думал, там все как обычно.

Апокалипсис пояснила - уже более спокойным тоном:

- Если бы произошло как обычно, то клан не стал бы защищать преступника. Этот пункт есть у нас всех в договоре, забыл что-ли?

Я кивнул, опустив глаза - в моем договоре этого пункта не было... Клан будет вынужден защищать меня, даже если я совершу преступление. Не знаю, как Игра контролирует этот процесс, но то, что я нахожусь под защитой - это точно.

Мы остановились перед солидной дверью с золотой табличкой с надписью 'Директор'. Я поправил несуществующую бабочку, заставив Апокалипсис улыбнуться, и взялся за ручку.

- Разрешите?

Иван Иванович выглядел на удивление свежо - от морщин не осталось и следа, а глаза блестели, будто у подростка. Я даже проверять ничего не стал - и ежу понятно, что ни один крем не сможет дать такой эффект.

- Конечно, входи, Злой! О, и Апокалипсис с тобой!

- Иван Иванович! Вы прямо помолодели! - всплеснула руками женщина, и радостно засмеялась. Она умела радоваться чужому успеху, как своему в отличие от большинства других людей. Куратор встал из-за стола и вышел нам навстречу, вытянув перед собой ладонь:

- Давненько мы с вами не виделись, Варвара Николаевна, я успел соскучиться по вашему смеху!

Я ощутил неожиданно крепкую, можно даже сказать - стальную хватку его рукопожатия, и воскликнул:

- Ого! Не сломайте мне ничего, Иван Иванович! Откуда столько силы?

- Просто хвастаюсь, Злой! Хочется со всеми поделиться своей радостью!

Апокалипсис восторженно захлопала в ладоши, а я притворно помял правую руку:

- Ну и силища! Сколько на динамометре?

Мужчина прошел обратно за свой стол, довольный произведенным эффектом:

- Последний замер показал около девяноста единиц.

Я уважительно кивнул - если Силу Игрока можно было довольно точно измерить, то у неписей дела обстояли сложнее, и к этим цифрам можно было как добавить десять-пятнадцать пунктов, так и отнять столько же - но девяносто единиц! Это довольно много - у меня меньше!

- Какая разница, сколько Силы? Ты погляди, как помолодел! Вам и сорока не дашь, Иван Иванович! А глаза-то, глаза!

Я был согласен с магессой - главное, что он стал игровым персонажем, и теперь эликсиры с заклинаниями оказывают на

него реальное воздействие. Оценка показала, что я прав: на кураторе висело несколько баффов: 'Усиление НПС' 3ур. 'Бодрость НПС' 3 ур. и 'Защита НПС' аж 6ур. Первый добавлял к имеющейся Силе 10 единиц, второй повышал регенерацию Выносливости, а третий поднимал показатель защиты на неизвестное мне количество пунктов. Любопытно, почему я не могу узнать точное значение? Слишком высокий уровень умения или что-то еще?

От мужчины не укрылся мой взгляд поверх его головы:

- Что скажешь, Злой?

Я улыбнулся:

- Скажу, что Варвара Николаевна права - за вас можно только порадоваться.

Я специально не стал распространяться при ней о замеченных баффах, и наш разговор плавно перешел в деловое русло.

Если вкратце - все было ровно так, как Зевс и утверждал - договоры переписывались, и в силу вступал новый пункт: теперь можно было помимо Иксов состоять еще в одном клане. Наш лидер не стал рисковать понапрасну, увеличивая эту цифру, и я его прекрасно понимал - Игроки бывали разные.

С легким сердцем подмахнув новую версию и тепло распрощавшись с куратором, мы с Апокалипсис покинули кабинет. Женщине нужно было зайти в бухгалтерию по каким-то своим делам, и она оставила меня одного, пообещав в следующий раз нормально поговорить.

Домой я решил пойти пешком - погода стояла на загляденье - лето кончалось, и солнце уже не так жарило, как прежде, согревая плечи и спину приятным, мягким теплом. Я так сильно погрузился в эти ощущения, что не сразу услышал мелодию звонка, играющую из моего кармана. Небольшой черно-белый экран высветил имя Руслана, с которым я разговаривал всего несколько раз, когда вступал в Иксы. Насколько я знал, его положение в клане было намного выше, чем у Ивана Ивановича, моего куратора. Любопытно...я принял звонок:

- На связи.

- Злой, это Руслан. Слушай меня внимательно, дважды повторять не буду! Сейчас же бросай свои дела, чем бы ты не был занят, и как можно скорее езжай в офис нашего клана! Нет времени на объяснения, так что приступай к выполнению! Немедленно!

Я остановился на месте, развернувшись на сто восемьдесят градусов - парковку перед бывшим магазином можно было разглядеть с моего места - не так уж далеко я успел отойти.

- Понял, уже иду. Мне минуты две нужно... Але?

Телефон ответил шипением статических помех.

- Руслан? Але? - Я недоуменно уставился на внезапно погасший экран гаджета. Сдается мне, его внезапное отключение как-то связано со звонком Руслана, нужно торопиться. Мимо меня торопливо прошла женщина с двумя детьми, бросив на меня испуганный взгляд.

Чем ближе я подходил к парковке, тем тревожнее было на душе, и на нее я уже не вошел, а чуть ли не вбежал. Внешне все было в порядке, однако что-то меня тревожило...

Оглядываясь по сторонам, пытаясь понять, что происходит, я быстрым шагом пошел к служебному входу, из которого вышел несколько минут назад, и тут из-за угла показался человек. Второй поток сознания рванул мое внимание на себя, и я неловко дернулся, оглянувшись на гостя.

'Гомункул - 1ур'

'Существо, созданное тайной магией. Опасен только для начинающих путешественников. Питается мозгом своих жертв.'

В первые две секунды я даже не сообразил, что передо мной не плод моего воображения, а реальное существо из плоти и крови. Однако, как только эта информация дошла до меня, я застыл на месте, мгновенно поменявшись местами со вторым потоком сознания. Почему оценка дала такое скудное описание? И почему так много здоровья у существа 1 уровня? Я активировал 'Взгляд', и содрогнулся от отвращения: главным отличительным признаком Гомункула, без сомнения, было отсутствие лица. Вместо него на яйцеобразный череп твари была натянута бледная, полупрозрачная кожа, сквозь которую можно было различить синие дорожки вен, складывающиеся в некое подобие симметричного рисунка. Точно такую же картину можно было наблюдать по всему ее телу. Существо было полностью обнажено, однако издали этот факт не бросался в глаза - кожа твари везде, кроме как на голове и ладонях, имела серую пигментацию: с тридцати метров вполне могло показаться, что это просто серый костюм странного кроя. Никаких первичных половых признаков у существа я не заметил. Оценка решила, что я достаточно таращился на это нечто, и подкинула новую информацию:

'Гомункул - 1ур'

'Существо, созданное тайной магией древнего ордена 'Чим-Чин-Чак'. Медлителен, однако чрезвычайно силен. Обладает способностью парализовать криком, имеет слабую сопротивляемость к ментальной магии. Питается мозгами своих жертв, после каждой трапезы способен эволюционировать. Опасен

только для начинающих путешественников'

Тайный орден Чим-Чин-Чак? Что за...неужели это те самые враги, о которых предупреждал Привратник? Мне эти враги представлялись несколько иными...

Я прервал размышления, когда тварь резко повернула то, что заменяло ей лицо, в мою сторону, и утробно зарычала. При этом она слегка присела и растопырила руки в стороны, будто приглашая поиграть с собой. По лысой голове от вытянутой макушки и до самой шеи пробежали три вертикальных трещины, и череп кошмарного создания раскрылся, будто бутон кошмарного цветка. Меня передернуло, когда обнажились влажно блестящие, вразнобой пульсирующие внутренности. Рычание твари превратилось в мерзкий визг, который пригвоздил меня к земле, параллельно опустив до нуля шкалу в 70 пунктов.

Получен эффект: Паралич. Вы не способны двигаться какое-то время.

Тело свело судорогой, но, слава богу, ненадолго - я даже не успел толком испугаться, как ко мне вернулась возможность двигаться, которой я тут же и воспользовался, рванув к служебному входу в офис клана - сердцу будто дали хорошего пинка кованным сапогом, отчего оно подскочило под самое горло, где затрепыхалось испуганной птичкой. Не знаю, насколько сильная эта тварь, но вряд ли она в состоянии запросто прорваться через стальной лист толщиной 6 мм, до которого мне осталось идти не больше десяти метров. За спиной вновь раздался мерзкий визг, но на сей раз я почему-то смог легко преодолеть негативный эффект. Бросив взгляд через плечо, я увидел, как монстр неуклюже бежит за мной, то и дело врезаясь в стоящие на его пути припаркованные машины. Существо не смогло нанести им серьезных повреждений, кроме пары солидных вмятин на их бортах и одного разбитого костлявым локтем бокового стекла. Отлично - как и было сказано в описании, Гомункул не отличается ловкостью, да и сила не настолько велика, как я боялся - отшвырнуть авто в сторону Гомункул не мог.

Палец воткнулся в кнопку вызова:

- Борис, открывай двери, это Злой! Быстро! - я оглянулся, переступая с ноги на ногу:

- Боря, твою мать! Открывай дверь! - я с силой стукнул по ней кулаком, проигнорировав сообщение о полученном уроне.

Визг раздался будто у самого уха, и на этот раз его силы

хватило лишь для того, чтобы у меня перехватило дыхание. Оглянувшись, я со страхом увидел, что от Гомункула меня отделяет всего десяток метров - придется бежать! Как бороться с внушающей ужас тварью, я совершенно не представлял! Парочка умений, которые я открыл самолично, и которые при нужде могли использоваться как атакующие, вряд ли были способны нанести ей хоть какой-то вред. О навыках магов, которые я всеми силами пытался освоить, и упоминать не стоило - ввиду отсутствия маны те были совершенно бесполезны для применения в бою.

Гомункул выбрался на свободное от автомобилей пространство, и сразу же заметно ускорился, жадно протянув ко мне руки с длинными пальцами без всякого намека на ногти.

Не став дожидаться продолжения, я рванул вдоль стены в сторону выхода с парковки. Сзади раздался металлический грохот - не успев отреагировать на мой маневр, тварь врезалась в дверь, и неуклюже завалилась на бок. Надеюсь, хоть этот шум разбудит спящую, мать его, красавицу по имени Боря!

- Денис, сюда, быстро!

Я услышал знакомый голос и рванул в его сторону - навстречу мне выскочил Сергей, работающий, как и Борис, в охранном агентстве, принадлежащем клану. Он бросил один взгляд за мое плечо, и пояснил, развернувшись в обратном направлении:

- За мной! Все двери заблокированы! Войти можно только через главный вход!

Я кивнул, припустив за ним:

- Эта дрянь своим криком может парализовать человека на пару секунд, так что...

- Не ссы, разберемся!

Я проглотил следующий вопрос - нам навстречу бежали четверо бойцов, снаряженных точно так же, как Сергей. Позади них тяжело бежала Апокалипсис, охая при каждом шаге. Заметив меня, она воскликнула:

- Денис! Живой! Как хорошо, что ты не успел далеко уйти!

Я подбежал к ней:

- Там Гомункул, 4000 здоровья, может парализовать криком и очень сильный. Мерзкая тварь! - о том, что существо неуклюжее, я решил не упоминать - Варвара Николаевна тоже была далеко не балериной, и ей подобная информация могла лишь навредить. Та серьезно кивнула, и отодвинула меня рукой в сторону:

- Сильная, говоришь? Не думала, что придется использовать свои навыки так скоро, ох не думала...- она глубоко вздохнула, набычившись, и прошла мимо меня в сопровождении четырех бойцов клана. Все их вооружение составляли резиновые дубинки и пистолеты, но я не был уверен, что их пули смогут серьезно навредить твари.

Из здания выскочило еще несколько бойцов, увеличивал их общее количество до двенадцати человек. Некоторые из них на ходу застегивали бронежилеты. Среди последних я выхватил Ивана Ивановича - тот выскочил на крыльцо и громким, уверенным голосом начал раздавать приказы. Бронежилет, явно большой для невысокого и тщедушного мужчины, в другой ситуации смотрелся бы на нем забавно. Куратор быстро заметил меня среди широкоплечих амбалов в одинаковых нарядах, и махнул рукой, подзывая к себе:

- Злой, отходи назад! Апокалипсис сама справится! - он произнес это с такой уверенностью, что в моей голове поневоле возникла мысль, что Магесса занимается этим не в первый раз.

Я оглянулся на женщину, которая остановилась немного впереди своей свиты, и встряхивала ладони, сосредоточенно шевеля губами. Не думаю, что ей требуется какие-то слова для активации магии - скорее всего, просто успокаивает нервы.

Через несколько долгих секунд из-за угла показалась морда твари, заставив присутствующих людей синхронно выдохнуть. Стоящий рядом боец в маске автоматически перекрестился, не выпуская пистолета из ладони.

Три тонких, кроваво-красных полосы пробежали от макушки до тощей шеи, и начали расширяться, готовясь явить нам отвратительное нутро черепа твари. Я вздрогнул:

- Осторожно! Гомункул может парализовать криком!

Однако на мой совет никто не обратил ровным счетом никакого внимания - люди во все глаза смотрели на Апокалипсис, с вытянутой руки которой сорвался огненный шар размером с баскетбольный мяч. Нечасто можно в реальной жизни увидеть Мага, использующего свои навыки: файербол, издавая низкий гул, в пол секунды преодолел полтора десятка метров, которые разделяли магессу с ее мишенью, и врезался в бледную плоть. Волшебное пламя расплескалось по тощему телу, охватывая его в жаркий кокон пламени, и вместо парализующего визга раздался наполненный болью вой, от которого у меня заболели барабанные перепонки.

Использованное Варварой умение называлось 'Поджигающий шар огня' и имело всего лишь третий уровень, поэтому я с восторгом подумал, каким же мощным оно может стать на десятом?! Пламя схлынуло почти так же быстро, как появилось, но даже за такой короткий срок успело сделать многое. Нашим взглядам предстал стоящий на коленях Гомункул: в двух местах от него отвалились куски обгоревшей до угольной черноты плоти, обнажив сочащееся сукровицей мясо. Один из лепестков головы висел на каких-то остатках кожи. Монстр схватил его и одним резким движением оторвал, швырнув под ноги Варваре. Вряд ли монстр планировал испугать ее - сразу после он неуклюже попытался встать на ноги. Женщина даже не вздрогнула - в ее ладони разгорался очередной огненный шар.

Из 4000 очков здоровья у монстра осталось лишь 1260, что наводило на некоторые мысли о подавляющей мощи магов по сравнению с другими профессиями. Хотя я не знаю, какой ДПС, например, у тех же маньяков. Учитывая, что я знаю о некоторых умениях этой профессии, урон должен быть просто невероятным!

- Апокалипсис, добивай его! Не тяни!

Вместо ответа женщина взмахнула рукой, посылая в полумертвого Гомункула очередной огненный подарок. На сей раз им оказался классический файербол, без лишних наворотов, но и его хватило для того, чтобы прервать псевдожизнь монстра. Гомункул смог подняться на ноги только для того, чтобы рухнуть навзничь, с прожженой насквозь грудной клеткой. Файербол Апокалипсис хоть и имел такое же название, но сильно отличался от тех, что я видел в интернете - его скорость и мощность в разы превышала аналоги. Четвертый уровень умения. Я нервно сглотнул, переведя взгляд на Варвару Николаевну - лоб женщины блестел от пота, а синее платье-балахон, в котором она вела бой, почернело с правой стороны. Оценив ее показатели я удивился - огненная магия выпила почти половину ее магической энергии.

Бойцы, не спуская с мертвого существа прицелов, осторожно, на полусогнутых ногах подошли к телу, один из них присел у его изуродованной башки, протянул было руку к его шее, но остановился на пол пути. Я избавил застывшего в недоумении мужчину от необходимости искать у неведомого создания пульс:

- Он мертв.

Меня услышали все, и сразу стало как-то легче: раздались первые голоса, в которых облегчение смешивалось с отвращением - труп твари и не думал исчезать, на что я, если честно, рассчитывал. Куратор подошел, остановившись рядом со мной, и передернул плечами:

- Ну и образина! Злой, что скажешь?

Перед ответом я просканировал Гомункула Поиском жизни и подверг его Оценке:

- Мертвый. Даже в статусе сказано, что сдох. Так и должно быть? - взмахом руки я указал на лежащее тело. Мужчина одобрительно кивнул Варваре Николаевне, подошедшей к нам:

- Отличная работа, Апокалипсис! Не поверите - впервые вижу работу огненного мага вживую! Зрелище - потрясающее!

Женщина на его комплименты не обратила особого внимания, ответив на мой вопрос:

- Это не тот враг, ради которого мы появились. Это проделки Игры. По крайней мере так считают остальные Игроки. - она пожала плечами, и тут заметила темное пятно на своем платье:

- Новое платье! В первый же раз надела! Ну что ж ты будешь делать! - она хлопнула ладонью по материи, пытаясь сбить непонятно откуда взявшуюся сажу:

- Руслан обзвонил всех наших, сказал, что повсюду появляются монстры. Рекомендовал держаться вместе. - она на секунду замялась, но все же задала интересующий не одну ее вопрос:

- Денис...а смог бы справиться с ним самостоятельно?

Я перевел взгляд на Гомункула, и с сомнением покачал головой:

- Не думаю...не сейчас. У меня нет атакующих умений - повезло, что эта тварь не такая уж и быстрая. А ловко ты его! - я перевел разговор в иное русло - осознавать свою беспомощность очень неприятно. В моем арсенале не было файербола, но даже будь иначе - максимум, что я смогу им поджечь - спичку.

Куратор достал из кармана сотовый, и удовлетворенно кивнул сам себе:

- Ребята, держите оцепление вокруг этого места - ни к чему людям видеть это блядство. Свидетели есть? - за внешним спокойствием скрывается нешуточное волнение - я впервые

услышал, как Иван Иванович матерится. Откуда-то появился большой кусок брезента, которым бойцы накрыли черное тело, окруженное хлопьями пепла.

- Женщина с детьми и компания подростков. Их уже должны были отвести в вестибюль. И это...журналисты приехали.

Директор поморщился, будто от зубной боли:

- Они-то откуда пронюхали? Наши хоть?

- Наши... - беседуя с куратором, боец не отрывал взгляда от накрытого тела. Иван Иванович огляделся по сторонам, и быстрым шагом пошел к зданию, прижимая телефон к уху:

- Апокалипсис, Злой - за мной. Нужно понять, что происходит.

******

- И насколько увеличивается урон? - сухонький старичок указательным пальцем стянул очки на сантиметр ниже по длинному, тонкому носу, и посмотрел на меня поверх стекол.

Я перевел взгляд с него - рядового чиновника ФСКИ, на своего коллегу Исследователя - миловидную девчушку пятнадцати лет, которая сидела рядом с ним, насупившись. Она быстро смекнула, что мой навык Оценки выше ее собственного, и теперь гадала, что же такого я мог о ней разнюхать? На самом деле ничего особенного: вряд ли мне сможет помочь знание того, что сидящая передо мной Игрок - девственница, которая испытывает боль каждый раз, когда... Даже жалко девчушку - считай лишилась одной из радостей жизни.

Так себе секрет, на самом деле...

Я перевел взгляд на окно, за которым виднелись лишь верхушки тополей, царапающие черные тучи, с самого утра висящие готовым пролиться над Москвой дождем.

- Дамаг увеличивается каждую минуту на 5 процентов. Это если используется холодное оружие. Если оружием является пистолет или что-то подобное - эффект аннулируется. - я старался говорить медленно, размеренно, будто пытаясь объяснить очевидную вещь ребенку.

Дотошный дедушка поморщился, но проглотил неуместный на его взгляд сарказм:

- Дамаг - это урон, если я правильно понимаю? Значит ли это, что по прошествии двадцати минут повреждения будут увеличены на сто процентов?

Я усмехнулся:

- Не думаю, что у нормального человека хватит терпения, или тем более желания, чтобы бродить за жертвой пол часа, каждую секунду готовясь нанести смертельный удар. Я все же не из Маньяков, которым такая слежка по нутру. Мне всего лишь удалось подсмотреть одно из умений чужой профессии. - я резко сменил тон, добавив холода в голос:

- К чему эти вопросы, уважаемый? Уверен, вы в состоянии узнать об этом, как и о любом другом умении все, что захотите, и без моего участия. Я не единожды упоминал, что навыки, не относящиеся к профессии Исследователя, в моих руках эффективны не более, чем на пять процентов от их изначальной мощности. - я устало выдохнул, в очередной раз попытавшись устроиться комфортнее на дурацком стуле. Как и прежде, из этого ничего не вышло, зато я поймал довольный взгляд Лисички - той самой девственницы из клана 'РФ' - ей мое неудобство доставляло массу удовольствия. Вредная девчонка.

И почему я раньше не пошел к ним в клан? Не пришлось бы сейчас сидеть перед этой парочкой, доказывая, что я хороший и законопослушный человек. Еще неделю назад для вступления хватило бы одного моего согласия, а сейчас они выдумали какие-то экзамены, лицензии, патенты... Ей-богу, ни в одной стране цивилизованного мира не было такой бумажной волокиты, которая сопровождала каждый шаг Игрока в России.

- Дело в том, что в перспективе может появиться возможность использования этих умений на все сто процентов. Мы должны быть уверены в вашей лояльности относительно...

Я округлил глаза в притворном удивлении, перебив старичка:

- Лояльности? Чему? Или кому? Вы своими попытками тотального контроля делаете только хуже!

С тех пор, как Игра решила то-ли проверить готовность Игроков к столкновению с неведомым врагом, то-ли ускорить нашу прокачку, прошла неделя, и прошла она, доложу я вам, не лучшим образом. Во-первых, добившись своего, меня бросила Алиса, и секс с ней стал лишь приятным воспоминанием. Как я и ожидал, никаких особых чувств к моей скромной персоне она не испытывала. Ну и ладно...

Во-вторых, куда-то пропал Тимур, и я третий день никак не мог до него дозвониться. Когда я обратился в , куда тот устроился в роли штатного непися, мне рассказали, что в данный момент Тимур занят крайне важным квестом, и не может ни на что отвлекаться. Ерунда какая-то, если подумать - уж на телефонный разговор с другом у него должно было найтись пять минут.

В-третьих, я не жадный человек по натуре, и, смею надеяться,

не завистливый. Однако когда все вокруг тебя получают едва ли не по уровню в день, поневоле задумаешься о наличии в Игре баланса. Не хотелось признавать, что моя профессия - профессия пацифиста.

Лисичка, а по паспорту Рыжая Лесная Бестия, вдруг насторожилась, и посмотрела куда-то в сторону. Мой Поиск Жизни был на два уровня выше, чем у нее, поэтому появление нескольких мобов я заметил немного раньше, но решил не говорить об этом - я находился в Москве, в штаб-квартире самого мощного клана в мире, и вряд ли здесь мне, ровно как кому-либо вообще, хоть что-то угрожало.

- Три...семь...одиннадцать... Одиннадцать монстров, появились в парке, идут в нашем направлении... - она немного привстала, уперевшись ладонями в стол. Каких конкретно мобов Игра отправила к нам в гости, юная Исследовательница определить не смогла, поэтому я добавил:

- Семь Гомункулов десятого-пятнадцатого уровня, три Каменных метателя пятого-десятого и одна Химера.

Уровень последней было проблематично определить - тварь обладала пассивной способностью 'Вуаль тьмы', которая препятствовала поверхностному сканированию, которое обеспечивал 'Поиск жизни' 9 уровня.

Старичок кивнул, подслеповато посмотрев в окно:

- Не будем отвлекаться, уверен - с ними разберутся и без нашего внимания. Итак, Злой?

Я поднял брови - чего?

- Гмм...полагаю, ваше недоверие к незнакомым людям можно понять, поэтому я дам вам аванс в виде рекомендации на вступление в наш большой и дружный клан. Надеюсь, вы оправдаете наши ожидания.

Я рассеянно кивнул: ну еще бы вы отказали мне - как-никак единственный на текущий момент Игрок во всем мире, способный копировать навыки других классов. После получения достижения 'Умник' я мог пользоваться практически всеми известными заклинаниями и навыками, но...но каким же, мать их, убожеством они были в моих руках! Единственное, что я сделал - заблокировал 'Умник' вместе с изученными умениями других профессий для просмотра другими Игроками. Однако сидящие напротив откуда-то знали о моем секрете - подозреваю, кто-то из Исследователей их клана развил Оценку выше шестого уровня, и смог подсмотреть мою статистику.

Чужой взгляд показал мне, как тут принято разбираться с врагом: три мага, к глазам и ушам которых я сразу же подключился, одновременно ударили по Каменным Метателям

сетью молний, не оставив тем и шанса на спасение. Гомункулы были уничтожены еще скорее - при весьма внушительном количестве жизней они не могли похвастаться особым интеллектом или защитой - любой урон проходил по ним в размере ста процентов. Химера продержалась дольше всех, успев добраться до Электромантов, но там ее остановил щит, созданный совместными усилиями трех Игроков. Повезло...за Химер дают прилично опыта.

- Черт, до нового уровня совсем немного не хватило!

Я грустно усмехнулся, услышав слова одного из Игроков, чьими глазами в данный момент пользовался. Сидящий напротив старик воспринял безрадостную улыбку на свой счет:

- Веселее, Злой! Теперь вы можете не бояться ежедневных проверок от ФСКИ! Вы ведь этого хотели?

Я отключил умение, вернувшись в кабинет:

- Ладно, дайте хоть договор посмотреть, посмотрю, что там ваши юристы придумали...

Не думаю, что содержание сильно изменилось с того момента, как я впервые ознакомился с копией одного из них. Лисичка достала из сумки на плече довольно толстый файл с бумагами, и я вытянул губы трубочкой:

- Ого! Что-то многовато!

- Здесь брошюра и устав клана. - пояснила девчонка, посмотрев на меня, как на идиота, вот вредное создание! Я вынул из прозрачной упаковки предмет нашего разговора, и под 'Ускорением' посмотрел его содержание. Небольшие изменения были, но носили они скорее косметический характер, чтобы некоторые пункты не так сильно бросались в глаза. На сей раз мне не удастся изменить контракт в свою пользу, поэтому я даже не стал спрашивать - возможно ли это. Понятное дело, что нет.

- Что ж, я согласен на ваши условия! - я поставил свой автограф в нужных местах, и разочарованно посмотрел на изменившиеся цифры - Игра оценила мой договор, а значит, и стоимость моих услуг в 854 золотых монеты. Позорище... Стоимость контракта Апокалипсис составляла более двух тысяч, и это пять дней назад, на ее седьмом уровне! Так что мне было отчего кривиться. Даже удивленная физиономия Лисички не поднимала настроения - та явно ожидала цифр несколько ниже увиденных.

Старичок невозмутимо принял свою копию документа, подписал ее со своей стороны, и бережно передал бумагу девушке. Та спрятала ее в сумку и с любопытством посмотрела на меня:

- Восемьсот пятьдесят четыре золотых?

Я усмехнулся - за все время, что я сидел перед ней, она дай-то бог пару раз открывала рот, и то для общения со своим напарником. Над моей ладонью вспыхнул крохотный язычок пламени, на который она уставилась, как мышка на удава:

- Только из-за этого.

Уверен, сейчас она пытается понять, как это работает. Удачи! Даже Зевс не смог сообразить, а уж тем более скопировать - куда тебе-то? Я погасил магическое пламя:

- Теперь, когда мы закончили с формальностями, я могу идти?

- Разумеется! Вам осталось всего лишь отправиться в отдел снабжения для получения идентификациионного жетона. И было бы хорошо посетить лекцию для новичков клана - старичок благосклонно закивал, довольный моим решением. Еще бы оно было другим - ФСКИ и так висит у меня на хвосте - я не особо стеснялся в использовании навыков, что моих, что подсмотренных у других профессий, поэтому последнюю неделю ходил под неусыпным надзором соглядатаев госклана:

- Благодарю за внимание. Старичок Андреевич, Лесная Бестия, - я вежливо кивнул обоим, и покинул кабинет.

Мода на идиотские имена появилась в России практически с самого начала Игры, и пользовалась большой популярностью среди Игроков и неписей. Оценка невысокого уровня показывала паспортные данные цели, и многие вовлеченные в новую жизнь люди пытались таким образом скрыть свою личность от излишне любопытных Исследователей. Было забавно...

- Как прошло? Ты что-то долго.

У двери сидел Иван Царевич, прилетевший в Москву аж с Владивостока. Перед тем, как идти в представительство 'РФ' для последующего вступления в клан, мы договорились встретиться в столице - время сейчас опасное, особенно для Игроков. Не дай бог повезет наткнуться на кого-то из Геймеров. Иван Царевич первым посетил кабинет, из которого я вышел только что, и теперь с нетерпением ожидал моих комментариев.

- Дотошный старичок оказался! Но договор подписан.

Царевич в нетерпении дернул подбородком, ожидая более детальной информации.

- Восемьсот золотых, - я скривился, недовольный суммой, в которую меня оценила Игра.

- Мой только четыреста стоил... - обиженно протянул знакомый. Я в ответ пожал плечами:

- Это из-за моей бесполезной способности. Какая, в сущности, разница? Идем, посмотрим, кого местные архаровцы завалили.

- Там ничего интересного: Гомункулы, Каменные Метатели и

одна Химера. - уверен, он, как и я, следил за происходящими событиями с помощью одного из многочисленных умений, подходящих для дистанционного наблюдения. Что ж:

- Тогда пойдем в отдел снабжения. Какие-то жетоны забрать нужно.

Сопровождаемые любопытными взглядами сотрудников Московского отделения клана 'Российская Федерация', которые практически поголовно были игровыми персонажами, мы добрались до искомого места - по пути пришлось трижды проходить проверку сканирующими артефактами. Поиск нужного кабинета не занял много времени, и через десять минут мы вышли из здания, имея на руках удостоверения членов клана 'РФ'. Артефактную татуировку, заменяющую кусочек пластика, я делать отказался, сославшись на большую занятость и отсутствие времени. Царевич поступил так же.

Метрах в трехстах, прямо на границе огромного парка и широкой дороги, опоясывающей центральный офис, мы обнаружили место схватки. Хотя, схваткой эту бойню назвать было сложно: трое магов уничтожили мобов менее, чем за пять секунд. Все же электричество - сильная магия, а Метатели - не самые опасные и умные враги. Все, что у них есть, это двадцатипроцентная защита от физического урона и способность швыряться камнями, вот и все.

Сейчас место столкновения трех Игроков и одиннадцати мобов находилось под контролем рядовых членов "РФ". Под руководством незнакомого мне Исследователя они споро разбирали тварей на ингредиенты. Выглядело весьма мерзко.

Заметив наш интерес, один из принимавших участие в схватке Магов, сейчас стоящий в сторонке, картинно пошевелил пальцами, между которыми с тихим треском пробежали разряды индигового цвета, и покровительственно усмехнулся. Царевич скептически хмыкнул, Оценив Мага:

- Девятнадцатый уровень - как тебе это нравится?

Я ответил ему кислым лицом - утренняя инспекция показала, что из ??????? Исследователей я занимаю 240 место по количеству набранного опыта, что было очень хорошим показателем. Однако на общем фоне...двенадцатый уровень - не то, чем стоит хвастаться.

- Халява.

- Не говори...

У Царевича дела были заметно хуже моих - шестой уровень, и до седьмого еще ого-го сколько.

Каким образом мы должны качаться? У нас нет боевых умений! Как бить мобов? Ладно еще Гомункул - этого увальня

можно забить арматурой, но что делать с другими? Тот же Метатель прикончит любого Исследователя меньше чем за минуту - даже пули наносят покрытому каменной броней монстру десять-пятнадцать единиц урона!

- Как не было справедливости в мире, так ее и нет. Даже Игра не в силах это изменить. - философски произнес Царевич, и я согласно кивнул.

Самостоятельно изучая находящиеся в общем доступе умения можно было добраться до шестого уровня - так качалось большинство знакомых мне Исследователей - Иван Царевич хороший тому пример. Однако что нам делать дальше?

Вояж в Москву не принес ожидаемых впечатлений - то, что для человечества было кошмаром во плоти: невиданные монстры, черная магия, демоны и иже с ними для Игроков являлось лишь средством преодоления очередного уровня. За убитого Гомункула Игрок мог получить в районе трехсот единиц опыта. За каждого Метателя - от пятиста. Химера давала тысячу и выше. Сумасшедшие цифры, без преувеличения!

Система, привычная всем по многочисленным ММОРПГ летела к черту - Маги, как самый приспособленный для убийства мобов класс, вырвались далеко вперед. Никаких танков не было, ибо больше всех здоровья оказалось у магов ввиду их высоких уровней. Дд тоже отсутствовали как класс - мало кто хотел лезть в рукопашную драку с опасным монстром, подставляя свою тушку. И главное - никаких пати с совместной прокачкой. Опыт, увы, не делился, целиком доставаясь тому, кто нанес последний, смертельный удар. К огромному сожалению целой армии Исследователей и прочих немногочисленных мирных профессий.

- Ну что, какие планы?

Я покосился на своего теперь дважды соклановца, и пожал плечами:

- Даже не знаю. Домой ехать неохота, надоело. Пойдем, прогуляемся по городу.

Царевич пожал плечами:

- Давай. Я бы перекусил.

На том и порешили.

Через двадцать минут неспешной прогулки по оживленным улицам города мы решили зайти в один из многочисленных ресторанчиков на улице такой-то - после стресса, пережитого в офисе "РФ", желание подкрепиться появилось у обоих практически одновременно.

Стоило переступить порог, как к нам подскочила девушка-администратор, и дрожащим от волнения голосом затараторила:

- Добрый день! Мы рады приветствовать вас в нашем

заведении, и надеемся, что наш сервис и кухня оставят у вас исключительно приятные впечатления! Позвольте провести вас к вашему столику! - девушка взмахнула рукой скучающим у барной стойки официанткам, и те направились к нам.

Царевич ухмыльнулся избыточному выканью, прекрасно понимая причины внезапного почтения - стационарный анализатор квантового поля, замаскированный под смонтированную у входа электрическую розетку, зафиксировал принадлежность вошедших к касте избранных, просигналив администратору, которая тут же бросилась стелиться перед нами, пытаясь произвести наилучшее впечатление на дорогих, и потенциально опасных гостей. Я сдержал улыбку, осматривая интерьер зала:

- Будем благодарны.

В сопровождении аж двух официанток - по одной на брата - нас провели за один из столиков с табличкой 'Заказан', и едва ли не под ручки усадили на мягкие кресла. Табличка была убрана, а вместо нее перед каждым из нас было положено по меню, после чего девушки неподвижно замерли, поедая нас глазами. Администратор упорхнула, пообещав появиться по первому зову, если что-то понадобится.

Чувствую себя какой-то знаменитостью, даже немного неудобно...но приятно.

- Мы позовем вас, когда выберем. Спасибо. - отправив излишне навязчивый персонал прочь, я повернулся к Царевичу:

- Заметил? Нас практически не боятся, хотя знают, кто мы такие. Опасаются, но не боятся.

Тот пожал плечами:

- Мы же Исследователи, чего нас бояться? Вот от Магов или Грабителей стоит держаться подальше!

Я усмехнулся:

- Анализатор, который висит у них на входе, не распознает профессию, просто фиксирует Игрока. Это по телеку нас все боятся - людям пытаются навязать нужную точку зрения. На этот раз не получилось - страха много, но восторга и любопытства еще больше. Кстати, в чем-то мы даже опаснее Магов!

Иван поднял удивленный взгляд от меню:

- Чего?

Я раскрыл свое, принявшись изучать ассортимент блюд:

-Одна 'Оценка' чего стоит! Ты в курсе, что после достижения определенного уровня развития, помимо общей информации она выдает один секрет, который человек хочет скрыть больше всего?

Иван разочарованно пожал плечами:

- Я думал, что-то серьезное... Конечно, я знаю об этом! У

людей чаще всего такие идиотские секреты...

- А знаешь, что несколько раз Оценивая одного и того же человека, можно понемногу выудить у него все его секреты?

Эта информация заставила Царевича снова оторваться от меню. Я пояснил:

- Тайна же не от балды берется. Обычно мы видим ту информацию, которую человек скрывает от всех, по умолчанию. Чаще всего это какая-то ерундовая мелочь, как ты и сказал: интрижка на стороне, воровство, обман, какие-то интимные, никому не интересные моменты... Однако, если человека заранее настроить на нужную мысль - то... - я дернул бровью, бросив на парня косой взгляд:

- Некоторые навыки можно и нужно применять не только тыкая на виртуальную кнопку.

Тема была интересна, однако не здесь и не сейчас. Я переключился:

- Как ощущения от нахождения в рядах самого сильного клана России? - я сделал акцент на последнем слове, покачав головой из стороны в сторону. Царевич понял, о чем я:

- Скорее уж самом сильном клане Москвы. У меня ощущение, что всех Игроков забрали сюда - никогда не видел столько наших в одном месте. Пока досюда дошли, семерых видел. А в офисе - на каждом этаже по пяти. И у большинства - двойное или тройное гражданство. И уровни... - он поник.

- У нас тоже двойное. - заметил я. В самом деле, многие Игроки находились в нескольких кланах одновременно - еще одно отличие от привычных онлайн игр.

- Тебе рассказали, что ты должен будешь делать в клане?

Я поморщился:

- Просмотрел договор по диагонали. Там этому целый раздел выделен: права, которых маловато, и обязанности, которых дофига.

Царевич отложил меню в сторону, и повернулся к официантке, которая внимательно за нами следила:

- Девушка! - и уже мне:

- Ну, хоть подкачать обещают - и то хорошо.

Я равнодушно пожал плечами: в договоре был пункт, предусматривающий помощь в прокачке для поднятия уровней персонажам мирных профессий. Приятно, конечно, но...никогда не любил такой буст - уровни получаются дутые, реального боевого опыта у подтянутого паровозом персонажа нет. Причем это не право - пойти на кач - это обязанность! Ложка дегтя... "Российская Федерация" всерьез намерена стать сильнейшим кланом мира, и не собирается пускать развитие своих участников

на самотек. Каждый ее член должен быть хорошо смазанным винтиком в ее механизме.

- Вы готовы сделать заказ? - голос официантки, подошедшей к Ивану забавно дрожал от волнения, видимо, администратор успела сообщить подчиненным о том, какие к ним гости пожаловали. Пока мой коллега перечислял выбранные им блюда, я закончил со своим выбором, и поднял взгляд на вторую девушку, которая стояла у барной стойки наготове. Подойдет или нет? Подошла:

- Вы готовы сделать заказ?

- Мне, пожалуйста, отбивную в медово-горчичном соусе и Цезарь - сделайте двойную порцию. Пить что-то будем? - я повернулся к Ивану. Тот скривился:

- Толку-то?

Пришлось согласиться - алкоголь мало того, что не пьянил, так еще довольно сильно снижал интеллект. Бесполезная фигня, по факту. У Берсерков ситуация кардинально отличалась: чем больше выпьешь - тем больше бафф к Силе. Тем не менее сомнительное удовольствие.

- Тогда принесите, пожалуйста, ягодного морса.

Дождавшись, когда перевозбуждённые от общения с взаправдашними Игроками девушки убегут на кухню, мы продолжили разговор.

Все крутилось вокруг смены нашего статуса - ФСКИ теперь нам не страшен, можно пользоваться магией без оглядки - это хорошо. Пропало невидимое, но оттого не менее дискомфортное давление от осознания своей уязвимости перед властью. Надеюсь, это к лучшему.

Я подумал о том, что мой дом скоро превратится в филиал отделения полиции, офиса ФСКИ и еще бог знает чего. Уже сейчас все квартиры на моем этаже были выкуплены у собственников, и в них заселились соглядатаи самых различных структур. С одним из них - представителем Иксов - я был хорошо знаком. Остальных я пока что старался избегать. Друг с другом они тоже старались лишний раз не пересекаться.

Если раньше бабушки у подъезда просто косились на меня, то теперь они наверняка знали - я не простой сосед. Шила в мешке не утаишь - однажды оно вопьется в палец. Слишком много суеты вокруг моей персоны.

Неожиданно собеседник, пытающийся найти плюсы в нашем текущем положении, прервал свои рассуждения, и произнес::

- Гомункулы...сто метров на северо-запад...двое.

Я тут же активировал 'Поиск жизни', и чертыхнулся - метрах в ста от нас появились две цели, отмеченные как гомункулы:

седьмой и одиннадцатый уровни соответственно. Твари таких уровней вполне могут наделать делов... Стоило мне потянутся к карману с мобильным телефоном, в память которого были занесены телефонные номера и на такие случаи, как неподалеку от нас - буквально за стенкой - из ниоткуда появился Игрок, который рванул навстречу мобам. Оценить уровень неизвестного человека отчего-то не получилось, однако метод его передвижения однозначно указывал на его принадлежность к Грабителям: серия мгновенных рывков, каждый по десять - пятнадцать метров, и вот он уже рядом с монстрами. Царевич, сосредоточенный исключительно на мобах, этих маневров не заметил, поэтому спросил:

- Что делать будем?

Вопрос ожидаемый, ведь мобы не делали различий между Игроками и простыми людьми, нападая на всех без разбора. Я украдкой огляделся, приглядываясь к статусам людей, сидящих за соседними столами: этот голодный, этот кого-то ожидает, эта холеная женщина наслаждается вкусом своего блюда...чего только не увидишь с помощью способностей, подаренных Игрой! Но никто не был взволнован или напуган. Кроме сотрудников ресторана - из-за нас:

- Не поднимай панику. Там Грабитель, он разберется.

- Какой грабитель?

- Не грабитель, а Грабитель, - подчеркнул я, - Игрок. С двумя гомункулами он должен справиться.

- Ты откуда знаешь? - глупый вопрос.

- 'Поиск жизни'. У тебя параллельное мышление какого уровня?

- Третьего.

Я скривил рот:

- Маловато, поэтому и не обратил на него внимания.

- Так откуда он взялся? Я его не видел, хотя постоянно качаю 'Поиск жизни'.

Я тоже задался этим вопросом - Грабитель-то засветился прямо около нас, и я тоже не смог его обнаружить до того момента, как он сорвался с места. Один из вариантов невидимости?

- Без понятия. Но интуиция говорит, что без "РФ" тут не обошлось.

- Слежка? - настороженно спросил Иван. Я качнул головой:

- Черт его знает. О, гляди-ка!

Метка одного из гомункулов пропала с моего виртуального радара, а через несколько секунд пропала и вторая. Грабитель оказался довольно сильным, ликвидировав двух довольно

живучих монстров менее чем за десять секунд - те вряд ли успели сообразить, что произошло. Появляясь, Мобы какое-то время пребывают в полусонном состоянии, и стоят на одном месте, ничего не предпринимая. Кабы не это - жертв среди простых людей было бы в сотни раз больше. А так: увидел, как из ниоткуда появился какой-то монстр - делай ноги поскорее, тогда выживешь!

С лица Царевича сошло волнение:

- Быстро он! Как думаешь, какой уровень?

Я пожал плечами, пытаясь подключиться к обсуждаемому нами человеку с помощью 'Чужого взгляда':

- Явно выше десятого... Ух, чтоб тебя! Твою мать! - последняя реплика, произнесенная слишком громко, заставила пару, сидящую за соседним столиком, недовольно обернуться. Царевич вопросительно дернул головой, и я пояснил:

- Хотел за Грабителем подсмотреть, но не вышло. Похоже, у него хорошая защита от ментальных атак - теперь башка болит!

- А-а-а, тогда понятно.

- Вам что-то не понравилось? - прозвучал сбоку взволнованный голос администратора, заставив меня поморщиться - не до тебя сейчас:

- Нет-нет, все в полном порядке, просто ногой ударился.

Дождавшись, когда испуганная девушка отойдет, я повернулся к коллеге:

- Какие все нервные.

Позади меня неожиданно раздался хриплый бас:

- Есть отчего нервничать.

'Поиск жизни' молчит, а метка Грабителя сразу после смерти гомункулов пропала с моего радара. Два и два равно четыре, так что я не стал дергаться, а медленно развернулся, закинув локоть на спинку стула:

- И отчего же, позвольте спросить? - кто это у нас такой невидимый?

Мужчина, лет сорока на вид, среднего роста, покатые плечи, глаза - серые, глядят с затаенным интересом. На бежевой футболке принт с надписью на латыни 'За нами сила' - слоган 'Российской Федерации'. Из-за рукава выглядывает клановое тату.

'Оценка' с заметной задержкой позволяет увидеть основные данные.

Ник: Цепной, профессия - Грабитель, 29 уровень.

Маска спокойствия сползла с моего лица - уровень стоящего рядом не просто удивлял - он шокировал! Это сколько же мобов

нужно завалить, чтобы добраться до такой верхотуры?! Я быстренько прикинул про себя: опыта у этого мужика точно за четыре миллиона, а учитывая, что один гомункул дает в районе тысячи, на совести этого индивида никак не меньше четырехсот тысяч особей! Жесть!

Информация в окне Цепного мигнула, пропав, а очередная вспышка головной боли ясно сказала: мне позволили увидеть ровно столько, сколько хотели - не больше и не меньше. Иван Царевич поморщился, отведя взгляд от внезапного гостя - тоже поймал откат. Теперь 'Оценка' бесполезна, больше нам ничего не узнать.

- Оттого, что кое-кто не захотел посетить вводную лекцию для новичков.

Дважды перезапущеный 'Поиск жизни' молчит - навык просто не видит стоящего в метре мужчину. Надо что-то сказать:

- Нам сказали, что это не обязательно. Тем более на сайте клана есть видеоверсия, которую можно посмотреть в любое время, думаю вы прекрасно об этом знаете. Кстати, вы, собственно, кем будете?

Цепной ухмыльнулся уголком рта:

- Между 'желательно посетить' и 'не обязательно посетить' есть большая разница. Я - Цепной, по профессии - Грабитель, в данный момент подрабатываю нянькой.

Моя бровь медленно поползла вверх:

- Нянькой? Что-то я не припомню в договоре пункта, согласно которому новичкам... - и тут же осекся. В договоре был такой пункт, просто я не обратил на него особого внимания.

Мобы, большую часть которых Игра относила к фракции Ордена 'Чим-Чин-Чак', появлялись рядом с Игроками, вне зависимости от их профессий. При этом чем выше был уровень Игрока, тем круче оказывались монстры. Мне, как Исследователю, этот факт особой радости не приносил - от клыков, когтей, заклятий и прочей гадости померло немало нашего брата. Именно по этой причине 'Российская Федерация' предоставляла владельцам мирных профессий своеобразную охрану. Правда, формулировка была такой размытой, что охрана выглядела скорее опциональной услугой, нежели обязательным условием. Теперь понятно, где собака зарыта...

Мужчина активировал какой-то навык - я ощутил расходящуюся от его фигуры волну энергии, и придвинул к нашему столику стул, усевшись на него:

- Теперь, когда нас не должны услышать и увидеть, можно поговорить более предметно. Вы же не против?

Я пожал плечами, Царевич повторил мой жест, добавив:

- Не против. Тем более отказаться от этой беседы мы вряд ли можем?

Грабитель удовлетворенно кивнул:

- Можете, но я бы не хотел этого. Хорошо. Тогда прошу отнестись к моим словам со всем вниманием. Попробую в общих чертах пересказать вам содержание лекции, которую вы решили проигнорировать. Но перед этим представлюсь. Я с кланом с самого начала, можно сказать с первых дней, и даже в какой-то степени приложил руку к его созданию. Имею звание Советника клана, если это что-то вам скажет.

Мне - сказало. Игроку в 'РФ' могли пожаловать одно из трех званий, которые символизировали его ценность для клана. Адепт - это рядовой член, который ничем не выделяется, не принимает активного участия в жизни клана, и соответственно - не имеет никаких преимуществ. Он просто находится под влиянием договора, условия которого обязан соблюдать, вот и все. Мы с Царевичем имели именно такой статус. Игрок, доказавший свою полезность клану, мог получить звание офицера, что давало ему ряд преимуществ, о которых я пока ничего не знал, ибо не интересовался конкретно этим. А Советник - это высшее звание, доступное Игроку. Из таких вот Советников набирается Совет, который может оказывать влияние ни много ни мало - на жизнь клана. Разумеется, правят балом там совсем не Игроки, но возможность даже такого участия многого стоит. Поэтому сейчас перед нами сидела фигура, масштабом сравнимая как минимум с каким-нибудь министром! Внушает уважение...

- Целого Советника отправили приглядывать за двумя скромными Исследователями? С чего вдруг такая честь?

Цепной перевел взгляд с Ивана, не бросающего попыток Оценить неожиданного гостя, на меня:

- За одним, не за двумя. Вопрос о том, какая именно группа будет заниматься обеспечением безопасности Ивана Царевича, в данный момент решается, а за тобой, Злой, я решил присмотреть лично.

Пришлось повторить вопрос, но с небольшой поправкой:

- Пусть за одним мной, невелика разница. С чего вдруг?

Собеседник какую-то секунду молчал, будто размышляя о том, стоит ли отвечать правду или нет:

- Каждому Игроку мирной профессии в соответствии с договором представляется сопровождение. И если для тех, кто не достиг 10 уровня, оно набирается из игровых персонажей, то тех, кто смог преодолеть этот барьер, охраняют Игроки. Маги, Грабители, разного рода бойцы...одним словом те, кто в состоянии постоять за себя и защитить других. Что же насчет

меня - это личное решение. Быть Советником не так здорово, как может показаться. Пускай я решил развеяться - такой ответ тебя устроит?

- Другого все равно не будет.

- Правильно - не будет. Но мы отвлеклись... - Грабитель снова применил навык сокрытия, обновив невидимость вокруг нас. Самоанализ 6 уровня, получив хорошего пинка от Выносливости, наконец справился со своей задачей, определив навык, которым пользовался Цепной: им оказался некий бафф, позволяющий скрывать произвольное количество живых целей от игровой реальности. Эдакий продвинутый многофункциональный инвиз, носящий звучное название 'Квантового зеркала', прокачанное у данного конкретного Игрока аж до 9 ур. Любопытно, такого навыка я еще не изучил...да что изучил - я даже не знал о его существовании! Если он позволяет скрывать свое присутствие от мобов, тогда артефакты и прочие приблуды, созданные Игроками, для него не представляют угрозы. Очень полезный навык, особенно в свете тотального наблюдения и контроля!

- Итак. Во-первых, поздравляю вас со вступлением в наш клан. Теперь, будучи его частью, вы должны подчиняться принятым внутри него правилам. Основные обязанности я не собираюсь перечислять - это лишнее. Уверен, вы и так прекрасно о них осведомлены. Заострю внимание на особых, не таких очевидных пунктах. Как вы знаете, относительно недавно Игра решила ускорить нашу с вами прокачку, для чего создает враждебных мобов. Их уровни зависят от того, какой Игрок находится рядом. Рядом с тобой, - он кивнул хмурому Царевичу, - будут появляться монстры от первого до десятого уровня. Рядом с тобой, - взгляд Грабителя вернулся ко мне, - их уровень увеличится до пятнадцатого. Если вы находитесь достаточно близко друг к другу, Игра суммирует ваши уровни. Соответственно, уровни мобов будут так же увеличены. Обычно шанс на появление твари около Игрока - примерно 10% в сутки, с некоторыми нюансами. Однако он растет, если сразу несколько Игроков соберутся вместе. Вплоть до 50% от пяти Игроков, дальше прирост останавливается.

Я не сразу нашелся, что сказать - эта информация была гораздо точнее той, что находилась на игровом форуме, и заставляла задуматься:

- Тогда зачем клан собрал в Москве столько Игроков?

- Советник терпеливо пояснил:

- У одиночек или небольших групп есть артефакты, которые заметно уменьшают шанс на спаун мобов. А там, где шансы высоки... - он дернул бровью, - можно быстро и относительно

безопасно поднять уровень.

Вот оно что! Если так, то Цепной далеко не единственный хай левел в Москве! Теперь предложение прокачаться выглядит весьма привлекательно...поднять хоть десять уровней - это великолепно! Правда, в данном случае уровень обозначает лишь количество здоровья. Но и это немало!

Я прикрыл глаза обратившись к своим характеристикам:

Имя: Злой
Уровень: 12
Сила: 73
Интеллект: 267
Выносливость: 21
Удача: 1
Свободных очков характеристик: 243

Алмазный аккаунт во всей своей красе: там, где остальные получали одно очко опыта, я имел четыре. Я и дальше планировал вкладывать все в интеллект: после достижения им ста пятидесяти пунктов головные боли от одновременного использования сразу трех умений пропали, как не бывало. После двухсот их количество выросло до четырех, а после 250 - до пяти. Очевидная зависимость - пятьдесят интеллекта на каждое.

К сожалению, на количестве жизней алмазный бонус никак не отражался - на 12 уровне мой запас хитпоинтов был равен 1587 единицам. Прилично, конечно... Вот только я не сильно удивлюсь, если у сидящего рядом эти цифры раза в два, а то и три больше.

- Кстати, в ваших контрактах есть пункт касательно быстрой прокачки...

Иван Царевич прекратил сверлить Грабителя настороженным взглядом:

- И сколько это стоит? - и тут же заметно смутился, осознав глупость вопроса. Цепной даже не попытался скрыть усмешку:

- Это бесплатно. Любой Игрок клан-корпорации 'Российская Федерация' может обратиться в соответствующую службу, и записаться в рейд-группу. За неделю можно относительно безопасно заработать миллион-другой опыта. - он перевел взгляд с Ивана на меня и обратно:

- В самый раз для таких, как вы.

Озадаченная отсутствием столика с клиентами, мимо нас прошла официантка. Любопытно работает невидимость - девушка аккуратно обошла мой стул, однако при этом не обратила на меня ни малейшего внимания.

- Давайте позволим официанткам сделать свою работу. Мы поедим, а заодно обдумаем ваши слова, Цепной. Может, вы тоже что-то закажите?

Мужчина проводил насмешливым взглядом девушку с подносом, которая зашла на второй круг по залу, пытаясь обнаружить пропажу, и кивнул:

- Думайте, я есть не буду.

Отменив Квантовое зеркало, он откинулся на спинку стула, и принялся со скучающим видом разглядывать остальных посетителей ресторана. Официантка тут же обнаружила пропажу, и подошла к нам:

- Ваш заказ! - на стол перед задумчивым Иваном опустилась тарелка салата и литровая бутылка с соком. Дождавшись, когда она отойдет, я спросил у Грабителя:

- Это вся информация, которую нам надо знать?

Тот пожал плечами:

- Конечно, нет. Я всего лишь объяснял свое присутствие. Вам еще много чего предстоит узнать.

- Например?

- Я не справочное бюро, Злой, - отмахнулся Игрок:

- Если интересно - сходи на лекцию. Ну, или видеоверсию посмотри, как ты и хотел. Желательно поскорее.

Судя по лицу Царевича, с отсутствующим видом тыкающего салат вилкой, аппетит у него куда-то пропал. Я снова повернулся к Цепному:

- И все же, если кратко - о чем нам стоит знать в первую очередь?

Мужчина выпятил нижнюю губу, прикидывая, с чего начать:

- Во-первых - охрана, которая должна заниматься мобами, появляющимися из-за вашего присутствия. От этого зависит безопасность простых людей. Во-вторых - отчетность. На сайте у каждого из вас будет личный кабинет. Желательно каждый день обновлять информацию о себе. Ничего сложного: уровень, навыки, случаи столкновения с монстрами, иные происшествия...там же можно озвучить какие-то свои пожелания. В-третьих - совместные учения. Вы знаете, что Игроки появились на Земле не просто так, а для дела. И чтобы качественно выполнить это дело, нужно поднимать уровни, тренироваться, отрабатывать изученные навыки. 'РФ' владеет самыми продвинутыми на планете полигонами для прокачки.

Иван очнулся, подняв голову:

- Прямо так и лучшими?

Грабитель кивнул, восстановив Квантовое зеркало - видимо, информация была секретная:

- Пока что клан располагает тремя специализированными центрами. Один - здесь, в подмосковье. Рассчитан на Игроков 1 - 20 уровней. Второй - под Ростовом. Там от 20 до 30. Третий - в Сибири. До 40 уровня. Скоро и я туда попаду... - грабитель хищно улыбнулся. Ему явно нравилось его нынешнее существование: вот уж кто нашел себя в новой реальности.

- Когда я познакомлюсь со своей охраной?

- Думаю, не сегодня - завтра группа будет сформирована и приступит к выполнению своих обязанностей. Вы забили в телефоны горячие номера?

Мы синхронно качнули головами из стороны в сторону.

- Обязательно сделайте это. Группа сопровождения - ваша охрана, служба зачистки, которая будет подчищать результаты схваток с мобами, информационная служба: если появился вопрос или нужно решить какое-то нестандартное дело - это к ним. Обязательно нужна связь с администрацией клана... Эти номера вам очень пригодятся - и не раз. В видеоверсии, кстати, их не получится найти, сами понимаете.

Я равнодушно пожал плечами в ответ на эту шпильку:

- В Краснодаре есть представительство клана, там спрошу.

Цепной надолго задержал на мне изучающий взгляд:

- Дело хозяйское. Но если ты собираешься качаться - местные связи тебе все равно будут нужны.

Пришлось согласиться:

- Понятно. Значит...- я начал загибать пальцы, ...-охрана, личный кабинет и прокачка?

Мужчина кивнул:

- Это минимум, которому должен соответствовать каждый член 'РФ'. Больше - уже для офицеров и советников.

Царевич заинтересованно подался вперед - салаты и прочая снедь оказались на время забыты:

- Например? Есть вообще стимул расти в рамках клана?

- Есть, - усмехнулся советник, - ...но вам рановато знать о прочих преимуществах.

В кармане Ивана зазвонил телефон, и пока тот пытался его достать, я применил к нему 'Тайное знание', выбрав звонок в качестве цели. Через пару секунд навык мигнул короткой надписью:

'входящий звонок из информационного отдела'

Коллега подтвердил догадку, на долю процента прокачав умение:

- О, из информационного отдела звонят! Але?

Я активировал Чужой взгляд, оглянувшись на официантку, которая стояла у барной стойки и с удивлением осматривала зал - Квантовое зеркало все еще работало. Я обратил на это внимание Цепного, и он послушно прервал действие своего навыка. Девушка тут же обнаружила появившийся из ниоткуда столик, и быстрым шагом пошла к нам.

- Иван Царевич, Исследователь, 6 уровень, клан-корпорация 'Российская Федерация', вас беспокоят из информационного отдела. - ну ничего себе, обратились как к какому-то аристократу, со всеми титулами!

- Я слушаю.

- Ваша группа поддержки была сформирована, и готова выдвигаться. Назовите адрес.

Исследователь выполнил указание, и получил обещание, что двое игровых персонажей через двадцать минут будут на месте. Я на всякий случай активировал Хранилище, зафиксировав их имена и номера мобильных. Привычка! Иван спрятал мобилку в карман и посмотрел на Грабителя:

- У меня появилась своя группа поддержки. Правда, только двое. Я думал народу побольше будет.

Цепной стрельнул глазами на официантку, выкладывающую мой заказ на стол:

- Если наши решили, что двух хватит - значит хватит.

Девушка отошла от нас, и он возобновил действие Зеркала:

- Я, кстати, с их выводами согласен - всего 6 уровень... На тебя только Гомункулы и прочая мелочь могут реагировать.

Царевич обиженно нахмурился, вызвав у меня невольную улыбку.

- А как происходит охрана? - сменил тему обиженный.

- Просто находятся рядом. У них есть приборы, с помощью которых можно засечь спаун, так что...большую часть дня ты их даже не будешь видеть...если не захочешь обратного, разумеется.

Царевич понимающе кивнул, задумавшись о чем-то, и я заполнил паузу своим вопросом:

- А что ты? Я тебя тоже не буду видеть?

Цепной побарабанил пальцами по столешнице:

- Если тебе так будет комфортнее - ты можешь отказаться от лишних контактов. Но я выбрал тебя именно из-за возможности пообщаться с умным человеком.

Я несколько опешил от такого признания:

- Не считаю себя особо умным...

Мужчина пожал плечами:

- Способность изучать навыки другой профессии говорит об обратном...

Я притворно закатил глаза:

- Опять двадцать пять... - однако Грабитель еще не закончил говорить:

- ...а чего стоит возможность изменять их по своему усмотрению, а?

На этих словах мои глаза вернулись на положенное место. О таких нюансах я никому не говорил и более того, подсмотреть их с помощью Оценки было невозможно! Что говорит лишь о том, что Цепной знаком с Исследователем, которому повезло обрести такой же навык. Советник клана дернул бровью, ухмыльнувшись. Пытается подтолкнуть меня к более доверительному общению? Что ж, я никогда не против научиться чему-то новому:

- Ну, это не большой секрет. Могу как-нибудь рассказать - все равно в офисе об этом уже знают.

- Договорились! - Грабитель протянул мне руку, пришлось пожать.

Отчего-то вынырнувший из невидимости Игрок не внушал особой симпатии. Или дело в едва заметной снисходительной усмешке, ни на секунду не покидающей его худощавое лицо, или в интонациях с заметными нотками превосходства, или...черт его знает - может, моя интуиция проснулась?

После закрепления договоренности рукопожатием телохранитель пообещал встретиться в ближайшее время, и в темпе покинул ресторан, оставив нас с Царевичем размышлять о деталях произошедшей с ним беседы.

Вроде бы и сказано было немного, однако появилось столько пищи для размышлений!

Кто-то любит пораскинуть мозгами в спокойной обстановке, а кто-то предпочитает действовать: коллега загорелся желанием сегодня же посетить подмосковный полигон, и решил потянуть меня с собой:

- Злой, это же именно то, чего нам не хватало! Уровни! Заработаем очков опыта, а?! Мне в Интеллект надо вкладываться, я по глупости первые три уровня все в Силу кидал... Целых девять пунктов считай зря просрал!

Я понимающе кивнул... Мне такие проблемы были неведомы, ведь я до сих пор не мог раскидать собственные свободные очки характеристик:

- Ладно, раз уж так случилось, что мы в Москве, будет глупо уезжать отсюда, не посетив тренировочный полигон. Мне и самому интересно, как выглядят совместные учения.

Окрыленный моими словами Игрок в мгновение ока уничтожил всю еду на своей тарелке и, не став дожидаться мясного блюда, позвал официантку, чтобы оплатить счет.

Пришлось и мне поспешить. Через пол часа мы вернулись в офис клана, и теперь в сопровождении одного из рядовых членов - простого человека, шли в отдел кадров, который заведовал этим направлением.

Безопасность в 'РФ' была поставлена на очень высоком уровне: входные двери были заменены толстой сталью, которую не всякая магия в состоянии уничтожить, и в дополнение к этому оказались снабжены кучей датчиков. Оценка то и дело выхватывала из интерьера предметы игровой реальности. По-другому дело обстояло с персоналом: ведущий нас человек - простой смертный, не имеющий никакого отношения к Игре парень, ничуть не стесняясь, пожирал нас глазами. Вопросы сыпались из него, как из рога изобилия:

- А как выглядят ваши точки возрождения?

- А вы уже умирали?

- А правда, что вы можете узнать самую тайную тайну человека, только посмотрев на него?

- А правда, что вы можете изучать умения других профессий? - о, это уже мне!

- Не все, но могу. Правда толку с них мало. КПД не больше пяти процентов в лучшем случае, так что полезность этой способности весьма сомнительна.

Царевич старался не отставать от нашего провожатого, и иногда разбавлял поток его вопросов парочкой своих:

- Где можно достать скрывающие присутствие амулеты?

- Сколько игровых персонажей в клане?

- У кого максимальный уровень в клане? - о, а вот это уже интересно!

Паренек просветлел лицом:

- Это я знаю! Самый высокий уровень у Первого Игрока! Это ник такой, если что. Он за Малефика играет - жесткая профа.

Я заинтересованно уточнил:

- И в чем суть его профессии? - про Малефиков я до этого момента не слышал, поэтому неожиданный источник информации будет весьма кстати.

- Ну, я знаю, что он специалист в проклятьях, и постоянно качается - помогает рейд группам. Лично я его не видел, потому что попал в клан уже после того, как он ушел на уровень выше. В Ростов, - тут же пояснил наш гид.

Царевич хмыкнул:

- И что, тут любой новичок знает какие Игроки есть в клане? Их профессии, уровни?

Я поморщился - раз дают, надо брать, зачем лишние вопросы? Однако ответ меня успокоил:

- Мы тут все под договорами ходим, о неразглашении. У Игроков так вообще - свои контракты, еще жестче наших. О, а сколько ваши контракты стоили?

Я переглянулся с Иваном, однако решил не секретничать:

- Мой около восьмиста монет.

Парень аж приостановился на месте:

- Восемьсот?! У Исследователя?! Это из-за того, что вы можете учить чужие навыки?

Я встал рядом:

- А об этом ты откуда знаешь?

Парень несколько замялся:

- Ну, знаете...о вас в последнее время много говорили. Из-за этой способности...

Я кивнул, сдерживая раздражение, и мы пошли дальше. Царевич озвучил свои цифры, которые удостоились вежливой улыбки, и обиженно замолчал. Наконец, мы дошли до нужной двери, и наш провожатый с легким поклоном, удивившим нас обоих, удалился. Однако времени обсуждать его расшаркивания не было, ведь нашим глазам предстало гораздо более занятное зрелище. Навстречу нам шли двое: пожилой мужчина в элегантной тройке и с даже на вид дорогой тростью в руке, и совсем молоденькая девушка-подросток в воздушном платьишке в горошек. Оба - Игроки.

Ник: Лорд Честер
Профессия: Полиморф
Уровень: 21
Активные эффекты: 'Малая коррекция внешности' 6ур, 'Регенерация' 10ур и 'Исцеляющая аура' 4ур.
Пассивные эффекты: 'Анатомия' 4ур, 'Хирург' 2ур.

И никаких титулов. Силен! А что там с секретами? Секреты я люблю!

Секрет: Ненавидит творчество поп-группы ВиаГра.

Серьезно? Ну и секрет...не ожидал от столь импозантного мужчины такой странной приземленности. А что насчет девочки?

Ник: Принцесса Длинныйчулок
Профессия: Вампир
Уровень: 13
Активные эффекты: 'Поиск пищи' 13 ур.
Пассивные эффекты: 'Вечный голод' 2 ур, 'Турман' 3ур.

Титул: Немертвая.

Вампира, как и Полиморфа, я вижу впервые. Хмм...первая пассивка по названию больше напоминает дебафф. Зато единственный активный эффект прокачан аж до 13, максимального для нее уровня! И титул присутствует весьма интересный. Что значит 'немертвая'? Девочка - нежить? Она что, серебра боится?

Секрет: Скрывает, что скрывает секрет, который скрывает секрет, который скрывает секрет, который скрывает...

...и так до бесконечности - аж голова закружилась! Какая занятная девчушка.

Так так, дайте-ка подумать! Ускоренное мышление растянуло доступное для построения гипотез время в несколько раз, а Концентрация бросила все ресурсы на решение этой задачки. Через два шага я прервал действие обоих навыков: одна из мыслей, пришедших мне в голову среди прочих, показалась логичной. Может ли быть, что череда скрывающихся друг за другом секретов и глупая нелюбовь к ВиаГре - всего лишь ширма, за которой скрывается настоящая тайна?

'интеллект' +1

Бинго! Давненько система не радовала меня халявными пунктами основной характеристики! Приятно, приятно...спасибо этим двоим за невольный подарок!

Тем временем мы подошли к замолчавшим при нашем приближении Игрокам. Иван Царевич проявил инициативу, протянув мужчине ладонь:

- Добрый день.

Тот дернул бровью, и с небольшой задержкой ответил на рукопожатие, брезгливо поджав губы. Неловкий момент прервала Принцесса:

- Они Игроки, Честер. Исследователи. Совсем недавно вступили в клан.

Ух ты, если бы не искренняя улыбка на лице девочки, я бы посчитал ее высокомерной! А Лорд Честер каков, а? Неужели я вижу Игрока - расиста, который делит людей на избранных и прочих?

Пока Царевич ручкался с Полиморфом, с чьего лица сошла напускная спесь, я пожал ладошку юной Вампирши:

- Благодарю за помощь - теперь нам не придется тратить

время на представление.

Та польщенно фыркнула, но все же пояснила:

- Ваших имен я не знаю. Кровь не содержит эту информацию.

Я сделал себе заметку о способности девочки к анализу через кровь, и тут же ответил:

- Меня зовут Злой. Исследователь, как ты и сказала, 12 уровень. Это мой коллега, Иван Царевич. - я повернулся к Лорду Честеру:

- Мы и в самом деле только сегодня вступили в 'Федерацию', поэтому знаем только то, что нам сообщили в брошюрах. Решили узнать насчет прокачки - может, получится поднять пару уровней.

Лорд Честер скупо улыбнулся:

- Злой, значит? Я слышал о тебе. - он протянул мне руку:

- Меня зовут Лорд Честер, но хорошие знакомые могут звать меня просто Честер. Добро пожаловать в 'Российскую Федерацию', клан, где нет места слабакам!

Я бы поспорил с этим утверждением. В 'РФ' принимали всех Игроков, изъявивших желание сюда попасть, без исключения. Мужчина продолжил:

- Я слышал о том, что Исследователи в своем большинстве - очень осторожные люди. Судя по тому, сколько времени у вас двоих заняло принятие решения о вступлении в нашу семью - так оно и есть.

Я вежливо улыбнулся в ответ, подумав про себя, что самозванный лорд довольно грубо играет словами. Насмешка, едва-едва скрытая за комплиментом - это такое своеобразное приветствие? Демонстрация зубов?

- Осторожность никогда не бывает лишней, Лорд Честер!

- Согласен. - великодушно кивнул Лорд.

Длинныйчулок добавила:

- А как меня зовут вы уже наверняка знаете - посмотрели с помощью Оценки. Мы, кстати, тоже шли на регистрацию для рейда. Может, пойдем вместе? В группу нужно 5 человек, может, повезет, и попадем в одну группу?

Царевич живо откликнулся на это предложение:

- Согласен! Заодно покажете, как здесь все устроено!

Честер пристукнул тростью, привлекая к себе всеобщее внимание:

- Вынужден вас огорчить, господа, но шансы подобного крайне малы. В одну группу можно брать только одного Исследователя.

- Точно... - с заметной досадой произнесла вампирша, - ...а я и забыла!

Я повернулся к Ивану. Азарт у того в статусе сменился на

удивление:

- А почему?

Вообще-то причина такого разделения была очевидна: в бою от нашей братии маловато пользы, и ослаблять пятерку и так не самых сильных бойцов дураков не было.

Примерно такой ответ от Лорда Честера он и получил:

- Обычно группа включает в себя минимум трех Игроков, наносящих основной урон - чаще всего это маги, и двух Игроков с иными профессиями. Одной из которых и может быть Исследователь.

Принцесса кивнула несколько раз, подтверждая слова мужчины, а я решил уточнить:

- А кто второй Игрок?

Лорд не успел ответить - девочка оказалась быстрее:

- Другим Игроком может быть любой человек с мирной профессией: Алхимик, Маг природы, Созидатель... На полигоне можно много кого встретить - так интересно!

О последних я слышал и, честно говоря, даже немножко завидовал их способностям создавать что-то из ничего. Ну, не совсем из ничего - с помощью своих навыков они могли преобразовывать один материал в другой. Сталь - в стекло, стекло - в сталь... Не знаю насчет свинца и золота, я только про стекло и сталь видел ролик.

- Теперь понятно, спасибо за пояснения. А ты - боевой класс?

Девочка смущенно потупилась:

- Нет...пока что нет. Нас мало, и умения слишком...сложные. И требования к характеристикам очень высокие. Я только к тридцатому уровню смогу выучить серьезные боевые навыки. А пока больше по мелочи.

Я понимающе кивнул:

- А давно качаешься?

- Как вступила - так и качаюсь. Скажи, а правда, что у тебя алмазный аккаунт?

Откуда она это знает? И Царевич вон как выпучил на меня глаза - про свой бонус я ему не рассказывал, как бы не обиделся. Придется отвечать:

- Так и есть. Повезло стать Игроком одним из первых.

- Поэтому уровень такой высокий?

- Угадала, молодец! Ну что, идем поднимать уровни? Мы же все здесь за этим, так чего ждать? - нужно срочно занять всех делом, а то Принцесса сейчас наговорит лишнего.

Формирование пятерок происходило следующим образом: Игрок подавал заявку на участие в рейде, заполняя специальную форму, в которой фиксировал свои основные данные: ник,

уровень, время начала тренировки, ее длительность и свою желаемую позицию в отряде. Заявок хватало, поэтому собрать группу, удовлетворяющую пожеланиям каждого ее члена, было не сложно.

К каждой группе предъявлялись одинаковые требования: в ней должен быть как минимум один представитель мирной профессии - максимум двое, каждая группа должна избрать на время рейда лидера, который будет руководить своим отрядом, и в каждой группе должно быть не менее трех дамагеров. Из-за того, что убийство засчитывалось одному Игроку - тому, который нанес последний удар, никаких пати с пропорциональным разделением опыта не существовало, и таким как я приходилось заниматься добиванием подранков. Для этого нам давали изделия клановых артефакторов, которые были недостаточно хороши для полноценного использования, но подходили для разовых миссий. Это все я прочитал в брошюре, которую мне сегодня утром дала Рыжая Лесная Бестия.

Регистрация прошла быстро - видно, что за процессом следят, и не позволяют произойти даже малейшей заминке. Пара минут - и мы в базе, в ожидании своей очереди. Изначально я вообще думал просто посетить полигон, посмотреть, что там к чему, однако, забивая данные, передумал - чего зря время тратить? Раз уж я в Москве - использую этот шанс. Царевич был того же мнения, и решил на несколько дней остаться в столице для повышения уровня.

Минута ожидания - и телефон каждого проиграл первые ноты гимна клана - да-да, не удивляйтесь, в 'РФ' очень тщательно придумали каждую мелочь! Приложение, разработанное отечественными программистами, прислало оповещение о включении каждого из нас в рейд-группу. Мне повезло оказаться в одной команде с Бивисом - Магом воздуха, Якши - Берсерком, 911 - Бойцом и знакомым мне Цепным. Последний ник вызвал улыбку - Грабитель и здесь будет за мной присматривать? А не отразится ли его присутствие на уровне мобов? По идее должно... Я глянул статистику остальных Игроков: 11 уровень, 9 уровень, 12 уровень, мой - 12 уровень...и Грабитель - 29. Хмм...значит средний уровень мобов вряд ли будет превышать 15. Что ж - неплохо.

Ни Вампирши - к сожалению, ни Полиморфа - к счастью, в моей команде не оказалось. Признаться честно, я надеялся поглядеть на умения вампира.

Я свернул приложение с фотографиями своих будущих напарников и оторвал глаза от экрана телефона:

- И что теперь?

Лорд спрятал свой гаджет в карман пиджака:

- А теперь, друг мой, нужно добираться до полигона. Я предпочитаю пользоваться услугами транспортной компании, принадлежащей клану. Если есть личный транспорт - можешь добираться своим ходом. Однако рейд долго ждать не станет - за час опоздания тебе легко найдут замену, и группа уйдет без тебя.

- А как происходит...тренировка?

На сей раз ответила Принцесса:

- Скучно. Нас собирают в одном месте, и все ждут, когда появятся мобы. А когда они появляются - их убивают. Если получается - мне дают добить врага. Иногда везет, и мой удар оказывается последним - но такое редко происходит.

Иван уточнил:

- А тактика какая-то есть, или просто всей толпой набрасываются на одного?

- Ну, во-первых, мобы не появляются по одному - минимум пять - по одному на каждого Игрока. А тактику определяет рейд-лидер, - ответил Полиморф, и добавил, не дожидаясь вопросов:

- Его выбирают общим голосованием, и эта привилегия сохраняется за ним на все время рейда. Они, кстати, бывают разные по длительности: сейчас мы зарегистрировались на суточную тренировку, а многие днями торчат на полигоне в ожидании перехода на новый уровень, благо места для всех хватает. Можно и на месяц, но об этом я мало что знаю - такое развлечение уже для высоких уровней.

- Кач на целый месяц! Так можно и до сотого прокачаться! - Иван от таких перспектив был в полном восторге, а я полез в карман - мобильник потребовал моего внимания. На экране - незнакомый номер.

- Я слушаю?

- Еще раз привет... - о, стоит вспомнить о Грабителе, а он тут как тут:

- ...гляжу, ты решил не откладывать прокачку характеристик в долгий ящик? Это правильно! Спускайся на парковку - поедем на полигон вместе. Посидим, потрещим о том о сем.

Я огляделся:

- Думаю, это можно. Сейчас спущусь. - думаю, другие Игроки смогут добраться до пункта назначения и без меня.

Иван проследил за тем, как я прячу телефон:

- Что-то срочное?

- Это Цепной. Попал со мной в одну группу - хочет подбросить до полигона.

Царевич кивнул:

- Понятно. Ну давай, езжай. Может, на полигоне встретимся?

- Вряд ли, - снова подал голос Полиморф:

- Каждой рейд-группе выделяется определенный сектор, и увидеться вы сможете разве что по прошествии тренировки.

- Грустно. Тогда я пошел, адьес! - взмахнув напоследок рукой, я покинул помещение.

Трехъярусная парковка вмещала в себя более двух тысяч автомобилей, и пришлось потратить какое-то время, прежде чем я смог обнаружить своего охранника.

- Давай, садись! - Цепной распахнул дверь с моей стороны и похлопал рукой по кожаному сиденью белоснежного спорткара:

- Не будем тратить время.

Я послушно сел рядом, осматривая салон:

- Крутая машина...

Мощный двигатель несколько раз взревел турбиной, глотая порцию топлива:

- Купил на днях. Тачка - зверь! Давно о такой мечтал, а тут желания совпали с возможностями. Пришлось брать, - он довольно рассмеялся, снимая машину с ручника. Было очевидно, что он наслаждается, сидя за рулем такого автомобиля. Я бы тоже с удовольствием...блин, у меня же куча денег в банке лежит! На такую тачку, конечно, не хватит, но для первого взноса - с лихвой! А бухгалтерия 'РФ' обещала мне 200 тысяч каждый месяц! Правда родных, деревянных - но они ведь тоже деньги! Я о таких цифрах раньше и не мечтал!

Через десять минут, когда мы неслись за город, я решил окончательно - надо брать!

- Злой, ты же у нас алмазный, верно? - спросил Цепной будто между прочим.

Я поморщился:

- Откуда такая информация?

Цепной довольно хохотнул:

- Слышал твой разговор с Принцессой - той маленькой вампиршей...

- Ты был где-то рядом? Невидимый?

- Нет-нет, - взмахнул рукой Грабитель, - ...все объясняется гораздо проще. У меня есть доступ к камерам безопасности...только об этом никому, договорились? Я достал пароль к системе не совсем легальным путем.

Не знаю, какой магией воспользовался Цепной, однако очень скоро мы выехали за пределы МКАДа, и тогда двигатель продемонстрировал свои настоящие возможности - скорость от ста двадцати одним рывком прыгнула до двух сотен, вжимая меня в кожаное кресло и перехватывая дыхание. Грабитель расхохотался, бросив косой взгляд на мое лицо - отрываться от дороги он не хотел - видно было, что и ему самому боязно. Не за

жизнь - через несколько часов в любом случае воскреснет, за дорогущую иномарку.

Через двадцать минут мы свернули с хорошей дороги на грунтовку, и какое-то время вынужденно тащились по бездорожью: скорость упала до пяти километров в час, и преодоление оставшейся до цели дистанции заняло у Цепного минут десять. Мы оба выдохнули с облегчением, когда камни под колесами сменились на новенькое покрытие - довольно широкая парковка у обшарпанных стен, набранных из бетонных блоков с колючей проволокой наверху, была заполнена самыми разными авто, большая часть которых принадлежала военным, и носила на себе символику клана.

- Вот мы и прибыли. В/ч номер...а, какая к черту, разница, - отмахнулся Цепной, - ...выходим, приехали.

Я вышел из мерседеса, напоследок с уважением глянув на машину, и один за другим запустил сразу несколько навыков: Параллельное мышление, Ускоренное мышление, Поиск жизни... - о, нашел сразу несколько Игроков! Тогда Чужой взгляд и Концентрация - поглядим что происходит за стеной...и за охранником посмотрим - как тут у них безопасность поставлена? Пока два из четырех потоков сознания занимались шпионажем, третье в форсированном режиме фиксировало количество присутствующих на полигоне Игроков, их уровни и месторасположение.

О, мир тесен: здесь и Небесный Скороход, и Кобольд, и еще несколько знакомых мне лично или по форуму персонажей! Оба - готовятся к тренировкам. Ладно, надеюсь, повезет не столкнуться с Магом льда - циничный и не по возрасту язвительный пацан мог в кратчайшие сроки довести до белого каления кого угодно, невзирая на возраст и социальный статус.

- Чего встал? Идем, удостоверение члена 'РФ' открывает очень многие двери! - Грабитель Рывком преодолел дистанцию до КПП, и вошел внутрь. Я не торопясь последовал за ним: Обнаружение ЭМИ в паре с Обнаружением ИКИ - источников квантового излучения, дали понять - артефакторы клана не жалеют сил на создание всякого рода артефактов, как мирного назначения, так и боевых, раскрашенных моим умением Самоанализа во все оттенки красного цвета. Следящие, фиксирующие, анализирующие, бытовые, вспомогательные и прочие артефакты окружала спокойная фиолетовая аура. Цветовой код я придумал уже давно, и он здорово облегчал восприятие игровой реальности.

Охранником на КПП оказалась симпатичная девушка, чего я с помощью Чужого взгляда отчего-то не смог заметить:

- Добрый день. Представьтесь, пожалуйста. Фамилия Имя Отчество, игровой ник, профессия, уровень. - и белоснежная улыбка через армированное металлической нитью стекло.

Неигровой персонаж
Имя: Волкова Яна Вадимовна
Секрет: одержима сексом с Игроками.

Хмм...такое я вижу впервые.

- Одинцов Денис Олегович, Злой, Исследователь, 12 уровень.

- Пропуск?

Я молча провел пластиковой картой в прорези считывателя, за что удостоился очередной улыбки:

- Проходите.

- Прохожу... - буркнул я себе под нос, шагая за турникет вслед за Цепным. Честно говоря, не ожидал увидеть здесь простого человека...хотя, если подумать - на место швейцара другого и не надо.

- Это бывшая артиллерийская часть. - решил просветить ожидающий меня Грабитель:

- Совсем недавно превращена в тренировочный лагерь. Теперь здесь может качаться до двухсот Игроков одновременно. Территории тут достаточно для комфортного геноцида мобов, и можно быть уверенным, что боевые умения соседней рейд-группы случайно не попадут по тебе.

Я молча кивнул - в здании неподалеку, исполняющем роль штаба, шел любопытный разговор. Беседовали двое: пожилой мужчина в военной форме, но без всяких знаков различия и знакомый мне Михаэль Токада - большая шишка в Федерации. Я уже имел счастье общаться с ним - неделю назад, при первом посещении офиса клана, правда, его Краснодарского отделения. Говорили обо мне.

- ...уровни растут стабильно, но пацифисты заметно отстают - боевики не горят желанием делиться опытом. Инструкторам приходится перед каждым рейдом напоминать о целях совместной работы...но они не желают слушать, Советник Токада!

Мужчина, чьими глазами я пользовался в данный момент, усмехнулся:

- Это ничего! Перерастут, Фёдор Андреевич, со временем перерастут. Но я приехал не с инспекцией. Слушайте внимательно: сегодня в клан вступил Злой - тот самый Исследователь, о котором я вам рассказывал на стройке неделю назад. Сейчас он едет на ваш полигон. Так вот: я хочу, чтобы вы обеспечили его самыми лучшими условиями прокачки. В рейд-

группе обязательно должен быть толковый контролер, а бойцы должны быть самыми адекватными - никакого присвоения опыта! Пускай побегает с ними - нужно в темпе поднять его до двадцатого... - речь Михаэля прервал звоночек, внезапно раздавшийся в его ухе. Мужчина приложил палец к уху:

- Слушаю.

С той стороны раздался взволнованный голос:

- Советник, вы просили доложить, когда Злой появится. Так это...он уже здесь!

К чести Токады, он не стал поднимать панику. Прекрасно осознавая мои возможности, он немедленно прервал контакт с неизвестным осведомителем, который мог ляпнуть лишнего, и слегка нервно хохотнул:

- Ха-ха, понятно. Что ж, тогда следует озадачить наших интендантов. Фёдор Андреевич, Злой уже прибыл, пускай ему выдадут лучшее снаряжение. И не забудьте, что я сказал о составе группы. Пускай он получает столько опыта, сколько вообще возможно в его положении, сильные Исследователи нужны клан-корпорации как воздух. Возьмите его прокачку под личный контроль. И никаких случайностей, запомните! Мне не нужны неожиданные смерти... Хмм... - Токада на пару секунд завис, задумавшись над чем-то:

- О, и Цепной тут! Полагаю, это он привез сюда Злого.

Его собеседник, оказавшийся целым начальником полигона, явно и неподдельно удивился:

- Советник Цепной? А он-то тут...

Замначальника по безопасности кашлянул, прерывая начальника полигона:

- Кхм! Не знаю, что взбрело ему в голову, но...если он захочет принять участие в рейде - включите его в группу, лишним он там не будет. Засим позвольте откланяться...

Фёдор Андреевич всполошился:

- Позвольте, но у него 29 уровень! Наши правила... - Токада, который, оказывается, тоже обладал званием Советника, резко прервал встревоженного мужчину:

- Наши правила позволяют обеспечить нашим людям должный уровень комфорта и безопасности, я хочу, чтобы вы учли это. - и добавил уже спокойным тоном:

- Больше чем уверен - Советник и сам изъявит это желание. Завтра жду от вас отчет по результатам сегодняшнего дня. Подробный, с выводами аналитического отдела.

- Так точно!

Безопасник вышел из кабинета начальника, и я прервал действие Чужого взгляда:

- Цепной, можно нескромный вопрос?

- Конечно, Злой. Спрашивай что угодно! - великодушно разрешил мне телохранитель. Я с задумчивым видом потер подбородок:

- Я знаю, что в данный момент Федерация собрала под своими знаменами огромное количество Игроков. А сколько в клане Советников?

Мужчина явно не ожидал подобного вопроса, и озадаченно нахмурился:

- Сколько Советников? Точного количества я не знаю, но думаю, человек двадцать - двадцать пять. Пускай нас не много, но мы, знаешь ли, не собираемся на плановые совещания за круглым столом. Причем новый Советник может появиться в любой день - наши начальники довольно щедро раздают звания. Клану немногим больше двух недель, а количество Советников от изначальных двух выросло до двадцати с гаком. Выходит более двух назначений в день!

Опустив просящийся на язык вопрос о роли Советников в жизни клана, я напомнил о цели нашего визита:

- Понятно. Ну что, куда нужно идти, где можно получать артефакты? Очень хочу на них посмотреть.

Следуя за Грабителем, которого здесь, очевидно, хорошо знали - каждый второй встреченный нами вояка с готовностью прикладывал ладонь к голове, а с некоторыми он тепло здоровался за руку, мы пошли по направлению к штабу. Токада, видимо не желая встречаться со мной, покинул здание с противоположной стороны.

- Тебя здесь знают. Частый гость?

Цепной с готовностью ответил:

- Я тут работал - еще в самом начале проекта 'Песочница'. Присматривал за неопытными рейд-группами. Потом, когда наши аналитики смогли точно просчитать шансы на появление мобов и факторы, от которых зависят их уровни, нужда в подстраховке пропала.

Я перебил:

- Что за проект?

Мужчина развел руки в стороны:

- Это все - 'Песочница'. Названо по аналогии с онлайн играми. Тут в относительно безопасных условиях учатся грамотно использовать свои навыки, работать в команде, сражаться. Преодолевать свои страхи.

- Понятно... - протянул я, - ...а почему бросил это дело?

- Перерос, - пожал плечами собеседник, заходя в штаб, - ...по уровням перерос. Но главная причина моей популярности в том, что 'Песочница' - наполовину мой проект. Думаю, Советника мне пожаловали не в последнюю очередь из-за этого.

Мои брови помимо воли поползли вверх - Цепной является одним из организаторов полигона? Очень неожиданное открытие.

- Чего встал - не ожидал от простого Грабителя таких достижений? - усмехнулся мужчина, и добавил:

- Идем на склад, подберем тебе шмотки и пушку.

- С удовольствием!

Складом оказалось отдельное строение недалеко от штаба, охраняемое не хуже банка: на каждом углу по нескольку разнонаправленных камер видеонаблюдения, фиксирующих любого проходящего мимо, а тяжелые стальные двери, превращенные каким-то Игроком в артефакт, надежно скрывают от чужих глаз сокровища, спрятанные за ними. На этом фоне охрана из семи мордоворотов, каждый из которых был Игровым персонажем и находился сразу под несколькими неслабыми баффами, уже не выглядела лишней.

Цепной прав - членство в клане открывает многие двери, в том числе и такие крепкие. Начальник охраны хранилища, он же

интендант, бросил взгляд на экран Квантового анализатора, несколько раз ткнул пальцем в планшет, сверяя данные - и доступ к артефактам Ростовского полигона получен! Прежде чем попасть непосредственно в хранилище, нам пришлось пол минуты постоять в крохотном тамбуре, ожидая закрытия внешней двери и последующей за этим разблокировки внутренней. Итак - что тут у нас?

Слегка вытянутое в длину помещение, щедро освещенное лампами дневного света, полки у обоих стен в несколько уровней, и полыхающие алым предметы игровой реальности повсюду. М-да, моя Краснодарская комнатка оформлена больше в фиолетовых тонах!

- У нас самообслуживание, никаких кладовщиков - иначе любой, способный подглядывать, знал бы, что мы тут храним. Погляди, что есть, выбери себе по руке, если что непонятно - спрашивай. - завершив краткий инструктаж, Советник целенаправленно пошел в дальний угол небольшого помещения. Я повернулся налево, переключая все четыре потока сознания на изучение этих богатств. Итак, что это за штука, похожая на шар для боулинга?

Игровой предмет: Боевой артефакт 'огненный шар' 2ур
Прочность: 312/400
Расход маны: 300
Цена: 24 золотых.
Создатель: Яджун

В примечании указано, что ни в коем случае не следует вливать в артефакт маны больше положенного. Интересно, и как этой хренью пользоваться? А это что за палка?

Игровой предмет: Боевой артефакт 'Меч света' 5--ур
Прочность: 115/125
Расход маны: 60/с
Цена: 15 золотых.
Создатель: Р@колов Понтийский

Ого, меч света! А лезвие где? Присмотревшись к палке повнимательнее, я прочитал дополнительное описание, и хмыкнул про себя: клинок этого оружия состоял из магически созданного света, и выглядел крайне похожим на мечи, которыми пользовались небезызвестные джедаи. Правда, расположинить Гомункула таким можно и не мечтать - средний урон у этого фонарика был всего 120 единиц. А это значит, что после

нескольких ударов на шкуре твари останутся максимум сильные ожоги. Значит идем дальше. А дальше у нас целый ящик каких-то стекляшек.

Игровой предмет: Боевой артефакт 'Зажигательная бомба' 8ур
Прочность: 10/10
Цена: 83 золотых.
Создатель: CESAR

А урон-то у этой бомбы дай-то боже - 200 единиц сразу же, и по 100 каждые последующие пять секунд! Это целых 700 дамага! Мощно...и подходить близко не надо, а учитывая медлительных Гомункулов - самое то: бросил во врага, и отошел в сторонку! Плюс пользоваться может любой - даже простой человек. Но цена зашкаливает. Запомним...

- Цепной, а цены зачем указаны? В брошюре было сказано, что артефакты даются бесплатно. Да и нет у меня золота!

Грабитель, громыхающий поодаль какими-то железками, даже не оглянулся:

- Игра сама придумывает предметам цены, это автоматически происходит. Не переживай - для тебя тут все - бесплатно. Бери и пользуйся.

Ну, раз так...нужно будет придумать, куда спрятать эти бомбы, а пока - продолжим.

Изящная кожаная перчатка, явно на женскую руку:

Игровой предмет: Боевой артефакт 'Рука Вейдера' 4ур
Прочность: 65/80
Расход маны: 72/с
Цена: 20 золотых
Создатель: ВераНика Ясная

Как жалко, что я не маг! Интеллект заменяет ману с таким жутким КПД, что...лучше и не думать об этом. Мне бы маны - хоть чуток! О, а это еще что такое?!

На полке, между перчаткой за 20 золотых и грозно выглядящей шипастой булавой лежал револьвер. Я в оружии не особо разбираюсь, однако оно меня привлекает, как всякого мужчину.

Игровой предмет: Боевой артефакт 'Сброс энергии' 1ур
Прочность: 630/800
Емкость: 0/0
Цена: 145 золотых.

Создатель: Неизвестный

Пришлось тщательнее присмотреться к этому изделию Неизвестного, чтобы разобраться в принципе его работы. По всему выходило, что револьвер требовал для работы два вида расходников: пули - это само собой, и некий кристалл маны, который и превращал опасное, но совершенно обыкновенное оружие в мощный артефакт. Я уже знал, что средний урон у простого пистолета равняется 120-150, поэтому вполне искренне порадовался 350-400 единицам урона, которые смог выжать из простого огнестрела артефактор. Осталось найти кристалл маны... А что там с булавой?

Игровой предмет: Боевой артефакт 'Булава крови' Зур
Прочность: 350/350
Расход очков жизни: индивидуально
Цена: 36 золотых
Создатель: Высший Вампир

Нашелся еще один артефакт, для работы которого не нужна мана - это хорошо. Однако сильный разброс в уроне: от 50 до 240 единиц, плюс собственное хэпэ в качестве батарейки... Сомнительное оружие - особенно для меня. В ближний бой мне соваться противопоказано. Дропаем и идем дальше.

Предметов было очень много, и читать их описания было крайне интересно! Ведь по факту артефактор - это не профессия, а направление деятельности. Любой Игрок мог попробовать вложить свои навыки в некий предмет, попытавшись таким образом добавить его в игровую реальность. На полках хранилища лежала масса артефактов, копирующих боевые умения, однако практически всегда их использование требовало ману.

- И как Исследователи должны использовать предметы с маной?

Несмотря на то, что эти слова я пробурчал себе под нос Грабитель меня услышал, и решил высказаться:

- Наши спецы считают, что 10 единиц Интеллекта каким-то образом могут заменить собой 1 единицу маны. Прошу заметить - не равняются одной единице, а именно могут заменить ее! Учитывая, что самые слабые магические умения требуют куда больше сотни, то это открытие пока бесполезно. Тебе нужны артефакты с независимым источником энергии, или алхимия. Давай, я помогу тебе выбрать что-то получше.

Чем-то получше оказался примеченный мною ранее

револьвер, не требующий от пользователя наличия собственной маны, набор алхимических бомб - всего пять штук: ровно столько вмещала в себя специальная перевязь через плечо, и защитный амулет, созданный каким-то Магом воздуха из ядра Каменного Метателя высокого уровня. По заверениям Цепного, он был в состоянии абсорбировать около пятисот единиц физического урона, и спасти меня в случае неприятностей. Шорты и безрукавку пришлось поменять на принятый в Песочнице типовой комплект одежды с множеством накладных карманов. Цепной пояснил, что они нужны для запасных кристаллов маны и прочих амулетов. Обувь я решил оставить свою - удобные кроссовки показались мне предпочтительнее неуклюжих ботинок на толстой подошве.

- Значит так, пока мы разбираемся с тварями, ты не высовываешься. Жди команды, понял?

Я покладисто кивнул - человек, приложивший руку к созданию Песочницы, плохого не посоветует.

- Ну, раз все понятно, тогда пошли. У нас еще... - он бросил взгляд на наручные часы:

- ...есть пятнадцать минут. Потратим их с толком.

Однако потратить драгоценные минуты так, как хотел Цепной, не удалось - стоило покинуть хранилище, как к нам подошел парень, которого мы до этого встречали у дверей штаба:

- Цепной, тебя начальник хочет видеть. Говорит, что срочно.

Грабитель покачал головой:

- Так и знал, что не дадут спокойно погулять! Ну пошли, раз зовет! Подожди тут, я быстро. - это уже мне. А я что - я не гордый - могу и подождать. Кивнув, я отошел в сторонку, и взглянул на мир Чужим взглядом.

- Что этому деду от меня нужно?

- Не знаю, но он как с цепи сорвался - говорит, это из-за того Исследователя, которого ты привез с собой.

Сразу же после этих слов Квантовое зеркало железобетонной стеной встало между мной и ценной информацией - ну, Цепной, ну гад! Я едва удержался от того, чтобы выругаться вслух.

- Ну и хрен с ним. Все равно я знаю, о чем будет разговор... - проворчал я себе под нос. Скорее всего, беспогонный начальник будет рассказывать моему телохранителю о планах Михаэля, который, пока мы выбирали мне оружие и одежду, успел покинуть территорию полигона. Будто зная про слежку, до выхода он не проронил и десяти слов, предпочитая молчать. Параноик...

Ждать в самом деле пришлось совсем недолго - минут через пять вернулся Цепной, и, судя по его довольной физиономии,

прошедший разговор пришелся ему по душе.

- Ну что, обсудили мою прокачку?- спросил я его без особого интереса, и тут же, будто между прочим, запустил пробный шар:

- Другие Игроки не будут возмущаться?

Грабитель озадаченно посмотрел на меня, и я пояснил как бы очевидную мысль:

- Ну, если весь опыт мне будет доставаться.

Это дополнение показало, что я на верном пути - лицо Грабителя удивленно вытянулось, однако он ответил:

- Не будут, не волнуйся. А откуда ты знаешь о том, что...впрочем, неважно. Знаешь - и хорошо, не придется лишний раз пересказывать весь разговор.

Ага - значит, Цепной поставил Зеркало на всякий случай, но в итоге никаких особых секретов в штабе не обсуждалось. Придется включать заднюю:

- Честно говоря, кроме этого я ничего и не знаю. Так уж случилось, что мне удалось подслушать разговор между Советником Михаэлем Токадой и начальником полигона Федором Андреевичем. Говорили о том, что меня нужно как можно быстрее качать. Так что можешь не переживать - твое Зеркало работает как надо, я всего лишь догадался о последствиях их беседы.

Грабитель с облегчением выдохнул:

- А я-то подумал, что ты смог пробиться сквозь мою невидимость! Квантовое зеркало очень сложно запихать в артефакт, поэтому на серьезных встречах обычно присутствует парочка Игроков, обеспечивающих информационную безопасность. Ты правильно понял - тебя хотят как можно скорее поднять до 20 уровня.

- Зачем?

- На двадцатом уровне у каждого Игрока есть неплохой шанс эволюционировать. Игра оценит твой прогресс и даст возможность приобрести некоторые дополнительные бонусы, которые зависят от того, какие умения чаще всего использовались, какой стиль игры ты предпочитал, каким образом зарабатывал опыт...

Про эволюцию я слышал, но впервые в контексте конкретных цифр, а именно 20 уровня. Муэрте вообще эволюционировал на седьмом уровне...

Будто услышав мои мысли, Цепной добавил:

- Это выводы аналитического отдела, и я с ними согласен. Статистика говорит, что эволюции подвергаются около тридцати процентов всех Игроков - прилично, и большая их часть переживают смену профессии на двадцатом-двадцать пятом

уровнях. Исключения есть, но они лишь подтверждают правило.

Что ж, с нетерпением жду двадцатки!

- Это что касается уровня. Теперь перейдем к самому вкусному. Мы с Федором Андреевичем подумали, и решили обновить состав нашей команды. Само собой, ты и я остаемся. Однако багаж в лице остальных нубов десятых уровней нам не нужен! Для твоей прокачки я решил собрать золотой состав - лучших из лучших! Всех знаю лично, с каждым не раз работал, и уверен - они не подведут. А теперь самое главное, - он выдержал драматическую паузу, и с придыханием произнес:

- На тебя будет работать аж восемь рейд-групп, учитывая ту, в которой будешь находиться ты сам! Почти сорок Игроков, все от 15 уровня и выше, большая часть - наемники клана, остальные на отработке. Это уже подарок от начальника Песочницы. - он хохотнул:

- Дед явно решил заработать очков перед Токадой. Гордись - на моей памяти ты единственный, кого тянут аж восемь паровозов! Пролетишь по уровням как пуля!

Честно говоря, такого ажиотажа я не ожидал:

- Спасибо, конечно, но...

Грабитель взмахнул рукой:

- Не меня благодари! Пускай у нас с Советником Михаэлем одинаковые звания, но уровень власти при этом совсем разный. Я даже для себя не смог бы добиться такого буста, а он только намекнул - и вон как все зашевелились! - его явно забавляла ситуация:

- Сегодня точно получишь уровень...а может, и не один. Учитывая группы...- он прищурился, что-то подсчитывая про себя:

- Восемь по пять, средний пускай десять...восемьдесят...по пятьсот... Алмазный аккаунт увеличивает опыт...в четыре раза?

Я молча кивнул.

- Тогда сорок...сто шестьдесят тысяч опыта! - он ошарашенно повернулся ко мне, будто не веря своим собственным ушам:

- Сто шестьдесят кило в день! С ума сойти! И это по минимуму!

Я немного нервно улыбнулся - цифра, которую озвучил Цепной, внушала трепет. Эдак и за три дня можно до двадцатого уровня дорасти:

- А почему минимум? Можно и больше?

Грабитель живо закивал:

- Конечно! Если происходит спаун, то пять - это минимальное количество мобов на рейд. Обычно бывает шесть - семь. Иногда восемь - но реже. Я скинул их на случайные убийства, но если команды будут работать как надо - тогда это лишние 32 кило!

Я не смог удержать выползающую на лицо улыбку:

- Круто...

- То-то и оно. А теперь нужно поменять тот хлам, что ты на себя нацепил, на что-то действительно стоящее! Нам открыли доступ в спецхран, где хранятся лучшие артефакты для наемников клана.

Из брошюры, выданной мне накануне, я знал, что наемниками называли Игроков, которые заключили с кланом отличный от типового контракт, по которому у них значительно прибавляется обязанностей. Зато и бонусов у них было больше - вот, например, как этот - лучшие артефакты!

- Идем! А где спецхран?

- Под него переделали склад боеприпасов - он прямо под нами. - Грабитель топнул ногой, и приглашающе взмахнул рукой:

- Пошли, покажу!

***

- И все же, самая хорошая профессия - это Грабитель! Она сочетает в себе и навыки сокрытия, и анализирующие навыки, и массу атакующих скиллов, и контроль, и даже в какой-то степени дебаффы... Мы разве что лечить неспособны, - подвел черту Цепной, выглядывая в окно.

Фраза, которая в другое время и в другом месте прозвучала бы откровенным идиотизмом, в данный момент вызвала лишь понимающее мычание местной элиты: двух Магов земли восемнадцатого уровня, и одной Магички льда - девятнадцатого.

Набрав в спецхране боевых артефактов, мы с Грабителем встретились с остальными членами рейд-группы, для которых Цепной сразу же провел краткий инструктаж. Его суть сводилась к нескольким тезисам: качаем одного Игрока - меня. Кто я такой и отчего мне такая честь - не спрашивать. Помимо нашей, спауном занимаются еще семь групп - их мобов мы тоже забираем себе. Несмотря на то, что рейд группы выходят с интервалом в пол часа - для экономии времени, шанс на одновременный спаун довольно велик. Поэтому всем быть начеку и не расслабляться - едем в тот сектор, где мобы появились первыми. Транспорт - Нива, водителем будет один из Игроков.

И еще одно - не задавайте лишних вопросов. Этот парень - протеже Михаэля, а он излишне любопытных не любит.

После краткой речи Грабителя и нескольких уточняющих вопросов со стороны группы сопровождения наша команда забралась в автомобиль, и мы выехали непосредственно на полигон.

Он выглядел весьма просто: вся немаленькая территория бывшей военной части была поделена на сектора - всего сорок два. Границы каждого обозначены свежевырытыми столбами с камерами видеонаблюдения наверху, и табличками с названием сектора. Наш назывался Д-1. Группы, которые будут помогать нам, заняли соседние сектора: Д-2, Г-1, Г-2, Г-3, В-1, В-2, В-3. Таким образом, мы в кратчайшие сроки сможем перемещаться между ними.

Сами сектора выглядели примерно одинаково: небольшой домик из бетонных блоков посередине, в котором группа должна была дожидаться спауна, и окружающая его равнина. Стоит мобу появиться, как к нему едет автомобиль с готовыми к схватке Игроками.

- То же самое можно сказать и о Магах льда, - решила вставить свои пять копеек Нежная Королева - та самая магиня:

- Урон - есть. Контроль - есть. Дебаффы - есть.

- А невидимость? - усмехнулся Цепной.

Девушка фыркнула:

- Пфф! Она мне и не нужна!

Я бросил на нее взгляд.

Ник: Нежная Королева

Профессия: Маг льда

Уровень: 19

Активные эффекты: 'Ледяной доспех' 5ур, 'Отражение' 4ур, 'Снежинка' 11ур.

Пассивные эффекты: 'Регенерация маны' 3ур, 'Запас маны' 2ур.

Оценив каждое из умений, я переключился на Магов земли. Первым жертвой Оценки пал пожилой мужчина без трех пальцев на правой руке, который не принимал участия в споре, а сидя в уголке пытался создать какой-то атакующий артефакт - судя по энергетике, окутывающей его ладони.

Ник: Виктор1948

Профессия: Маг земли

Уровень: 18

Активные эффекты: 'Крот' 4ур, 'Каменная кожа' 3ур.

Пассивные эффекты: 'Атлант' 2ур, 'Регенерация маны' 3ур, 'Запас маны' 2ур.

Какие-то слабые умения для его 18 уровня, может он чистый боевик? Титулов нет, как и у магички.

Третий участник рейда:

Имя: Архитектор
Профессия: Маг земли
Уровень: 18
Активные эффекты: 'Крот' 2ур, 'Каменная кожа' 4ур, 'Землетрясение' 8ур.
Пассивные эффекты: 'Атлант' 5ур, 'Регенерация маны' 3ур, 'Запас маны' 4ур.

Землетрясение...при помощи именно такого умения в Ростове было убито более сотни человек. Ну-ка, проверим:

Секрет: регулярно изменяет жене.

М-да...не тот это секрет, на который я рассчитывал. Мазнув по Архитектору взглядом, я с некоторой долей облегчения обнаружил Брянскую прописку. Сразу стало немного легче - неохота сидеть в одной комнате с хладнокровным убийцей...кстати, а зачем ему сейчас Землетрясение? Спрашивать не стоит - сразу станет понятно, чем я занят. Еще обидятся...хотя... И дураку понятно, чем будет заниматься Исследователь, попав в такую компанию!

- Архитектор, а что делает Землетрясение?

Мой вопрос прекратил спор между Грабителем и Магичкой, а Виктор вообще оторвался от булыжника в своих руках, и с любопытством перевел взгляд с меня на своего коллегу. Несмотря на мои опасения, тот легко ответил:

- Пытаюсь найти мобов по изменениям вибраций почвы. Для разносторонней прокачки нужно хорошо осознавать пределы своих навыков.

- И как, получается? - я решил продолжить расспросы.

- Пока не очень. Заклинание требует слишком много энергии, и мне никак не удается его оптимизировать.

- Неужели в магии земли нет специализированных заклинаний для сканирования?

Архитектор улыбнулся:

- Почему нет - есть. Но так неинтересно. А какого уровня твоя Оценка?

Теперь я на собственной шкуре ощутил дискомфорт, которому подверг мага. Ну, не молчать же! Отвечу откровенностью на откровенность:

- Восьмого. - на самом деле практически девятого, но этого я говорить не собираюсь. Нежная Королева внезапно густо

покраснела, и поспешила отвернуться от меня к окну, якобы высматривая кого-то снаружи. Во мне тут же проснулся интерес, и Оценка сняла покровы:

Секрет: операция по изменению формы половых губ.

Я улыбнулся, и тут же перевел стрелки, опасаясь ее реакции на мое веселье:

- Но это не самое прокачанное умение. Мой Поиск жизни уже 12 уровня - чувствую мобов за 120 метров, могу примерно определять их уровни. И кстати, насчет Профессий: насколько я понимаю, Грабитель может полностью скрывать информацию о себе?

Теперь все с плохо скрываемой завистью дружно повернулись к Цепному. Тот пожал плечами:

- Я же говорил - сокрытие. Это не простая невидимость, как у Магов воздуха - это штука покруче. Злой не сможет меня Оценить, а самонаводящиеся заклинания не найдут цели. - Грабитель довольно ухмыльнулся, покровительственно посматривая на магов.

Мы уже десять минут сидели без дела в одной из скрыток сектора Z-1, ожидая спауна мобов, но Игра никак не хотела замечать нашего присутствия. Каждую минуту Цепной связывался с лидерами остальных паровозов, справляясь, как у них дела. У них тоже пока было глухо.

Пока суд да дело, я занимался тренировкой Параллельного мышления. Первое занималось Поиском жизни, второе - Оценкой всего, что я видел, третье находилось под Ускоренным мышлением - на случай неожиданных обстоятельств, а четвертым был я сам. Пятое осталось про запас.

Внезапно мой Поиск жизни высветил метку:

'Земляной голем' 15-20 ур.

Я резко вскочил на ноги, перепугав Королеву, и ткнул пальцем в сторону:

- Моб, пока один, там. Земляной голем 20 уровня.

Остальные, услышав о долгожданном спауне, повскакивали на ноги.

- По коням, в темпе! - азартно рявкнул Грабитель, бегом покидая убежище:

- Виктор - за руль, Злой - назад! Я - к цели! Разберемся с ним по-быстрому, пока остальные не появились! - он выхватил рацию из петли на груди:

- Это Цепной. У нас спаун! Выходим работать!

Цепной Рывком сорвался с места, оставив за собой клуб пыли - Виктор закашлялся, вбежав в него:

- Кха-кха! Давайте в машину! Кха!

Взревел на повышенных оборотах двигатель, и я запрыгнул в уже начавший движение внедорожник, ощущая биение адреналина в крови. Подпрыгивая на ухабах, мы поехали за быстрым Игроком.

- Земляной голем - наша цель! - прокричал Архитектор, перебивая шум, - ...мы с Виктором тормозим его, а Нежная с Цепным будут бить. Злой - ты ждешь команды! Как только у него останется здоровья на один удар - бей! У тебя же 'Дракон'?

Я попытался кивнуть, но вместо этого долбанулся маковкой об крышу:

- Твою мать! Да, 'Дракон'!

Виктор довольно кивнул:

- Три тысячи он выбивает запросто, а если вплотную - так и все пять даст! Хорошая пушка!

Я с этим был полностью согласен. Цепной выбрал мне в качестве основного оружия алхимический обрез, названный создателем 'Рев дракона' из-за оглушительного грохота при выстреле. Режим стрельбы один - дуплет. Заряды - алхимически преобразованная дробь. Конфетка!

Никого тормозить не пришлось - Цепной практически разобрал голема в одиночку. И то, лишь потому, что закончить начатое должен именно я.

- Хмм...что ж, все-таки 29 уровень..я - озадаченно произнес Виктор, выворачивая руль в десятке метров от неподвижного моба.

'Земляной голем' 16 ур.

'Существо, созданное тайной магией древнего ордена Чим-Чин-Чак. Медлителен, живуч, владеет боевой магией земли'

Жизнь: 4500/62000

Мана: 4250/4500

Интеллект: 5

Выносливость: 250

Активные эффекты: 'Каменная кожа' 3ур, 'Волчья яма' 2ур, 'Зыбучие пески' 2 ур, 'Шипы' 3ур, 'Жажда убийства' 16ур

Пассивные эффекты: 'Атлант' 7ур, 'Месть' 16ур

Титул: Голем

Статус: отравление, кровотечение, оглушение.

Ничего себе! А ведь мы появились всего лишь на пол минуты

позже! Какими же умениями обладают Грабители, чтобы снимать с моба почти шестьдесят тысяч здоровья за такой крошечный промежуток времени?!

Не дожидаясь полной остановки автомобиля, я распахнул двери и выпрыгнул наружу, на ходу оценивая обездвиженного моба тремя из пяти активных сознаний. Так-так...стойкость к земле, стойкость к ментальным атакам, стойкость к физическим атакам...умения... Ого! Список из более чем двадцати боевых умений, относящихся к магии земли! Правда, все низких уровней...

Внешне моб был похож на колоссального ежа-мутанта, покрытого толстым слоем грязи, разве что вместо сопения издавал низкие, на грани слышимости, рокочущие звуки. Иглы этого ежа были созданы из камня с помощью магии, многие из них к нашему появлению оказались срезаны у самого основания: в этих местах плоть монстра сочилась какой-то вязкой Смолянистой жижей. Простым оружием такие раны не нанести! Я взглянул на кинжалы в ладонях Цепного:

Игровой предмет: Боевой артефакт 'Мясорубка' 7ур
Прочность: 155/440
Расход маны: 25
Цена: 40 золотых
Создатель: Цепной

Игровой предмет: Боевой артефакт 'Шило' 7ур
Прочность: 240/280
Расход маны: 200
Цена: 45 золотых
Создатель: Цепной

Внезапный вопль Грабителя, от избытка энергии приплясывающего около неподвижной туши, привел меня в чувство:

- Злой, блядь, не тормози! Добивай его! - правильно, сейчас нет времени заниматься оценкой, надо действовать! Выхватив из личного инвентаря алхимический обрез, сменивший более слабый револьвер, я сделал шаг навстречу тихо урчащему мобу, и направил оба ствола в центр холма...

Выстрел грянул подобно грому, а вспышка света заставила всех, в том числе и меня, отвернуться. - оружие имело побочный эффект 'ослепление', о котором я был заранее предупрежден. Однако результат дуплета оправдал себя на все сто. Даже Каменная кожа не спасла Земляного голема, который, получив

более пяти тысяч урона, рассыпался безобидной кучей грязи и крупной каменной крошки.

Вы убили Земляного голема. Получен опыт: 3100.

Я тут же перезарядил свое оружие, одновременно с этим завершая Оценку оружия Цепного.

- Еще два моба, оба там, - я ткнул пальцем в нужную сторону, - ...Земляной голем и Горгулья.

Маги переглянулись, а Советник досадливо чертыхнулся:

- Горгулья - редкий гость! Я ее отвлеку, а вы займитесь големом! - и снова рванул к врагу, оставив нас глотать пыль. На короткой дистанции Рывок являлся одним из самых быстрый умений - для перемещения ему требовалось всего 0,5 секунды. На первом уровне - 2 метра, каждый последующий прибавлял еще столько же. У Цепного Рывок был 7 уровня, а это значит, что за пол секунды он преодолевал 14 метров. Откат умения - секунда,

Интересно, а сколько маны он жрет? Как далеко Грабитель сможет убежать на одном Рывке?

Запрыгнув в машину, мы понеслись вслед за ним. На сей раз я крепко держался за спинку переднего сиденья, и доехал без происшествий.

Моим глазам предстало зрелище схватки Грабителя 29 уровня с двумя бронированными мобами. Этот Земляной голем был копией того, которого я уже видел - гора земли в человеческий рост высотой неторопливо перемещалась по земле, пытаясь настичь ловкую мишень, непрерывно осыпаемую градом заклятий: 'Каменное копье', от которого Игрок с легкостью уворачивается, затем 'Каменные шипы' и 'Зыбучие пески' сразу вслед за ними, потом происходящее скрывает 'Облако пыли', в котором невозможно дышать, и завершает комбинацию 'Дрожь земли', призванная парализовать слишком шустрого мужчину... Все зря - слишком много очков характеристик вложено в Ловкость, слишком опытен противник! Куда больший интерес вызывает Горгулья:

Горгулья 18 ур.

'Существо, созданное тайной магией древнего ордена Чим-Чин-Чак. Статуя демона, оживленная темной магией'

Жизнь: 42300/45000

Мана: 3300/4500

Интеллект: 50

Выносливость: 200

Активные эффекты: 'Каменная кожа' 6ур, 'Каменные когти'

3ур, 'Полет' 4ур, 'Жажда убийства' 18ур
Пассивные эффекты: 'Перо' 9ур, 'Месть' 18ур
Титул: Голем

Маги синхронно, будто долго тренировались, вышли из машины, хлопнув дверьми.

- Сиди тут, мы разберемся! - со зловещей ухмылкой произнесла Нежная Королева, не отрывая взгляда от парящего в паре метров от земли крылатого монстра, и несколько раз встряхнула кистями.

'Ледяное дыхание' - и Горгулья резко теряет высоту - крылья летающей твари окутываются изморозью, 'Оковы земли' накрывают каменное тело, прижимая ее к земле, не позволяя двигаться. Истошный вопль разгневанной твари режет слух, однако тут же прерывается, когда 'Каменный шип' вонзается ей через клюв прямиком в глотку. Умения активируются одно за другим - у магов явно наработаны комбинации: еще одно 'Ледяное дыхание', затем 'Мороз', от действия которого даже у меня изо рта вырывается клуб пара - хорошо, что я нахожусь на периферии действия умения. 'Тиски', сразу за которыми следует 'Молотилка', и 'Ледяное копье' напоследок. Я судорожно вздохнул - пока шел бой, я не дышал, насколько захватывающее зрелище мне удалось увидеть! Магически созданное облако пыли начинает рассеиваться, и оттуда доносится рассерженный голос моего телохранителя:

- Виктор, твоя Молотилка?!

Пожилой маг виновато опустил покрытые серым налетом руки:

- Моя...погорячился, прошу прощения.

- Ты Горгулью прикончил!

- Знаю что прикончил. Извините, привычка. - судя по огорченному лицу геоманта, он вряд ли специально нанес последний удар.

Грабитель покачал головой из стороны в сторону, и повернулся к Ниве:

- Злой, выходи скорее, кончай голема!

Я выпрыгнул из автомобиля, ощущая некоторое стеснение - сижу в безопасности и покое, пока остальные за меня отдуваются.

'Рев дракона' упал в ладонь из инвентаря, и я зажмурился. Выстрел. Вспышка. Незаслуженный опыт.

******

Жестом фокусника достав из личного инвентаря початую бутылку, наполненную жидким солнцем...нет, не так: Жидким Солнцем! Во, теперь правильно - к могучим артефактам нужно

относиться с должным уважением, и произносить названия, данные их создателями, с придыханием и обязательно - с заглавной буквы!

Настоящий армянский коньяк, усилиями неизвестного мне коллеги-Исследователя превращенный в игровой предмет, имел потрясающий вкус и не менее потрясающие свойства. Ну, во-первых, он пьянил, как и полагается любому алкоголю, а это уже хорошо. Простой алкоголь, который можно купить в любом магазине, не действовал на нашего брата. Во-вторых, при умеренном потреблении, то бишь не более 50 грамм за раз он вешал на пьющего неплохой бафф в виде Бодрости аж 5 уровня и прибавлял ко всем характеристикам по 5 единиц перманентно. Длилось сие благословение не больше часа, однако запоминалось на весь день.

Возможно, вы спросите меня: а зачем ты, Злой, достал такую классную, и несомненно стоящую своих 3 золотых вещь? Возможно, я отвечу, что дело совершенно не в том, что коньяк был подарком на безвестно прошедший накануне день рождения и ничего мне не стоил, а все дело в том, что я дождался-таки своей эволюции! И это была бы правда! Сие произошло на 19 уровне - поздновато для обладателя алмазного аккаунта, но...с Игрой не поспоришь. Возможно, это такой подарок - правда, слегка запоздавший. И теперь я в компании одного недовольного Грабителя по имени Юра, а по нику - Цепной, сидел в холле принадлежащего клан-корпорации 'РФ' здания, и думал о том, что парочка стаканчиков нам бы сейчас совершенно не помешала.

- Тары нет. - грустно произнес я. В ответ Цепной повторил мой жест, и выдернул из воздуха две мятые алюминиевые кружки, чем смог меня удивить и обрадовать одновременно:

- Ты и кружки с собой таскаешь?

Грабитель, в последнее время пребывающий в крайне недовольном настроении, поставил их на тумбочку, которую перед этим предусмотрительно подвинул к нам:

- У меня много чего есть. Ты наливай давай.

По холлу распространился запах летнего и какого-то сказочного солнца, с оттенками трав и легкой шоколадной горчинкой - девушка за стойкой бросила в нашу сторону взгляд, пытаясь сообразить, что ей полагается делать в таких случаях. Я бы предложил ей присоединиться - но увы - она на работе! Плюс на нее этот коньяк окажет лишь один эффект - расслабляющий. Она ведь даже не игровой персонаж... А это откровенное транжирство!

Пока я глазел на нее, Грабитель успел схватить свою кружку, буркнуть: 'За тебя', и одним махом выпить ее содержимое. Лихо!

Я поднял свою, и сделал крохотный глоток: воистину напиток богов! Пьется легко, как вода - никакой закуски не нужно...она бы испортила волшебное послевкусие.

Цепной требовательно стукнул стаканом по тумбочке - пришлось наливать еще. Себе капнул чисто символически - мне сегодня еще работать, в отличие от сидящего напротив. У него свои причины: начальство требовало его присутствия в Москве - клан собирался подписывать какой-то договор с нашими заморскими коллегами, и столица остро нуждалась в умениях Грабителя. Тот бесился, но поделать ничего не мог. Представители крупнейших кланов Китая, Франции, Штатов и Индии первыми откликнулись на призыв наших боссов собраться вместе, организовав очередную большую шестерку, восьмерку, десятку... Сегодня вечером его ждал самолет, билеты на который уже куплены, а я остаюсь здесь! Первый Игрок по этому поводу изливал литры желчи, пытаясь поддеть Цепного побольнее - отсюда и настроение...вернее - его отсутствие.

- Чего не пьешь?

- У меня работа впереди. Я баффнулся - и хорошо.

Цепной хмуро кивнул:

- Ясно... Давай с твоей эволюцией разбираться...

Я довольно улыбнулся, обратив на себя Самоанализ. Глаза радовала отливающая золотом надпись:

'вы можете эволюционировать, сменив профессию'

'Ученый: все навыки растут на 5% быстрее, бонус Интеллекта увеличивается на 1% каждые 5 уровней'

'Инженер: способен создавать/изменять навыки и обучать им других Игроков'

'Специалист: скорость изучения навыков увеличивается пропорционально частоте их использования'

'Аналитик: требования Интеллекта для активации навыков высчитываются индивидуально'

Все ветки развития я уже успел изучить, и предварительно выбрал направление своей эволюции. Инженер - очень соблазнительно...но благодаря Удаче я и так мог изучать чужие навыки, а обучать им можно и через Алтарь знаний. Поэтому - мимо кассы.

Ученый по факту не обладал какими-то особыми способностями. Ускорение прокачки всех навыков, несомненно, хорошая штука...ровно как и бонус к Интеллекту. К сотому уровню помимо гарантированного профессионального бонуса в 5% я буду иметь дополнительную прибавку в 20%. Итого четверть

Интеллекта за просто так. На сотом. А если позволить себе немного пофантазировать, и предположить, что 999 уровень - максимальный, тогда бонус составит 204%. Некисло? Еще бы! Однако сколько лет непрерывного кача мне нужно для того, чтобы добраться хотя бы до сотого? 7.040.000 дня! Почти 193 года! И это при той же динамике прокачки, что имеется у меня сейчас - чего вряд ли произойдет. Не всегда меня будет паровозить целый состав высококлассных Игроков! Поэтому тоже - мимо кассы...хотя очень жалко.

Больше всего меня заинтересовали оставшиеся два: Специалист и Аналитик. Первый мог ускорить рост любого навыка аж в пять раз! Любого навыка - подчеркнуть дважды! То же Тайное знание качалось очень медленно, даже с учетом постоянного его использования, а новая профессия даст ему, и прочим подобным умениям очень неплохой буст! Правда, была одна проблема... Этого эффекта можно было добиться только одним способом - забив на все прочие навыки. То есть пятикратный буст распределялся по всем используемым скиллам ровным слоем, без исключения. Вроде бы неплохо, но вместо одного умения x5 мы получим пять по x2,5, или десять умений по x0,5. Уже не так круто, верно? То-то же... Вот если бы у меня был запас времени с пару месяцев, тогда можно было сосредоточиться на каком-то одном навыке, но...увы - такой возможности мне никто не даст.

Остался Аналитик, который заметно снижал затраты Интеллекта для поддержания всех умений в активном состоянии. Сейчас все они без исключения поедали ровно 50 единиц, ни больше, и к сожалению - ни меньше. Испахав эту ветку Самоанализом вдоль и поперек я выяснил, что Оценка будет тратить для работы 20 единиц вместо 50, Концентрация - всего 30, Ускоренное мышление - столько же... Параллельное сознание требовало 40 единиц на каждое сознание вместо 50, а одно это выглядело крайне соблазнительно! Два дополнительных потока при достижении 500 пунктов основной характеристики - это же практически имба! И это касается всех навыков, за очень редким исключением.

- Чего замер? Куда эволюционировать будешь? Наши Гении стали Учеными - но у них и выбора-то не было. У тебя же алмазный аккаунт? Значит, должно быть больше одного варианта...

Оценка добросовестно показывала мне профессию любого встреченного Игрока, поэтому об эволюции наших Исследователей я знал и без подсказок. Ровно как и то, что единственный золотой Исследователь, у которого был выбор, не

стал оригинальничать, и повторил выбор всех остальных. Глупо, на мой взгляд. Теперь в штате Исследователей, которые уже прошли эволюцию - а это семь человек, среди которых аж два Гения с Интеллектом за 500 единиц - было семь Ученых. Отсутствие выбора - жесть!

- У меня четыре варианта.

Цепной усмехнулся, окинув меня завистливым взглядом:

- Везет дуракам...и, возможно, пьяницам. Наливай!

Я плеснул ему еще полтинник:

- Не увлекайся. Завтра ответственный день.

Мужчина не обратил на мои слова никакого внимания, опрокинув содержимое кружки в себя:

- Хорош, зараза...даже напиваться таким не хочется. Ты с Кандидатом уже общался по поводу эволюции?

Кандидатом называли начальника Исследовательского отдела, где мне предстояло работать в ближайшем будущем. Рязанцев Вячеслав Олегович по паспорту, имел кучу регалий и титулов, был действительным академиком каких-то там академий, и за вклад в дело клана одним из первых получил звание советника. Сидящий рядом со мной Грабитель даже рядом с ним не стоял, хотя был таким же советником, о чем прекрасно знал - разные весовые категории. Исследователь с Интеллектом, который Игра на старте оценила в 530 единиц, встретился со мной лишь однажды - несколько дней назад, когда я только-только прибыл в Ад. Знакомство вышло не очень - он окинул меня критичным взглядом, окатил кучей умений, о половине которых я даже не слышал, и удалился, разочарованно покачивая головой. Он был одним из самых главных людей в Аду, и произвел на меня странное впечатление. С одной стороны получить от игры больше 500 единиц Интеллекта, автоматом заработав титул Гений, было весомым доказательством его ума. С другой стороны, его поведение было сложно назвать даже эксцентричным... По слухам, появившимся неизвестно откуда, выступая в Госдуме три недели назад, накануне открытия Ада, Кандидат при всех: депутатах, прессе, президенте и прочих-прочих, пообещал руководителю администрации президента, которому что-то там не понравилось в проекте, опубликовать все его секреты, если тот будет ставить палки в колеса. Уж не знаю, какие скелеты несчастный мужик хранил в своем шкафу, однако проект был одобрен в этот же день, а баснословная сумма в 50 миллиардов рублей поступила на счета организации. Кремень! И как только он смог пробиться через целую кучу мощных амулетов, которыми власть имущие защищали свои тайны? Может, блефовал? Неизвестно...

- Нет, он еще не знает о моей эволюции...я никому, кроме тебя о ней не рассказал. Цени!

Однако все было куда проще - выскочившая передо мной во время очередного повышения уровня надпись о возможности эволюционировать так сильно меня впечатлила, что я на радостях тут же ее озвучил. Хорошо, что рядом в этот момент стоял только Цепной...

- Мне-то что? Ты лучше расскажи подробности. Четыре варианта - это...даже неприлично как-то. Как два члена!

- Юмор у вас, батенька!

Пришлось в общих чертах рассказать о вариантах моего будущего развития, прикрываясь от возможной прослушки Квантовым зеркалом. Цепной слушал, даже не пытаясь скрыть зависть:

- Я бы Инженера взял. Чужие навыки - это ж столько...хотя, ты и так умеешь их изучать.

- Вот именно. Поэтому решил не заморачиваться. Стану Аналитиком.

Грабитель округлил глаза, пряча ненужные больше кружки в инвентарь:

- Аналитиком? А как же Кандидат?

- А он тут при чем?

- В принципе верно.

Я спрятал коньяк:

- То-то и оно!

Наверняка у начальника Исследовательского отдела было свое мнение по этому поводу, однако мне на него было плевать.

- Помяни черта! - внезапно буркнул Цепной, глядя мне за спину. Я повернулся к стеклянной двери-вертушке, из которой как раз выходил Вячеслав Олегович. Белый халат, очки на носу, странная татуировка покрывает всю левую ладонь с тыльной стороны. Пару дней назад я ее не видел!

'артефакт. емкость: 250 единиц маны'

Я едва не поперхнулся от увиденного, а лицо Цепного перекосилось от боли: Квантовое зеркало развалилось из-за моей неуместной активности, дав тому по мозгам. Использовать умения внутри Зеркала - не самый дальновидный поступок.

Холодный взгляд Профессора тут же метнулся к нам двоим, а направление его движения поменялось:

- Юрий, надеюсь, вылет не придется задерживать из-за твоего опоздания? - и тут же повернулся ко мне, прищурившись. Я невинно хлопнул глазами - а я что? Я ничего! Моя Оценка была

выше его, поэтому я не боялся слива информации. Рязанцев стрельнул глазами в Грабителя, который начал было вставать с кресла:

- О чем беседовали? О прошедшем рейде? О комплексе? О начальстве? Хмм...и о чем это мне не нужно знать? О, эволюция! - он удовлетворенно кивнул, повернувшись ко мне:

- Давно пора, Денис!

Я чертыхнулся - с помощью Оценки и нескольких общих вопросов старик узнал все, что хотел! Страшный человек! Однако...теперь не отвертишься:

- Да, Вячеслав Олегович, только сегодня уровень получил, можете меня поздравить.

Профессор едва заметно скривил тонкие, бледные губы, и шагнул ближе, нависнув над нами:

- Поздравляю. Юрий, Зеркало.

Грабитель послушно выставил защиту - да, с Кандидатом не забалуешь!

- Нейроинтерфейсом владеешь?

Я качнул головой:

- Нет...я о таком даже не слышал.

- Обязательно изучи. Ладно, пока других вариантов нет - рассказывай.

Прекрасно понимая, о чем речь, я свел брови:

- Что рассказывать?

На скулах Рязанцева заиграли желваки:

- Денис, не занимайся ерундой, у меня нет на это времени! Рассказывай о своей эволюции. Какие варианты, сколько их? - и взгляд в сторону Цепного. Вот же...

- Может, пройдем в ваш кабинет? - сделал я попытку избавиться от Грабителя. Ученый закатил глаза:

- Денис, я слышал, что ты упрямый, но не думал, что настолько. Повторюсь - у меня мало времени!

- У кого-то нет времени, у кого-то нет желания. - перебил я его. Цепной уставился на меня, будто я публично послал Сталина в известном направлении. Профессорская бровь выгнулась дугой:

- Понятно. В таком случае жду тебя у себя в кабинете сегодня вечером, в 18.30, когда Юрий будет лететь в Москву. Работайте.

Закончив диалог своей любимой присказкой, Гений с достоинством удалился.

Мы проводили его взглядом, и Цепной тоном, в котором облегчение мешалось с восхищением, произнес:

- Расскажу - не поверят! Кандидата на хер послал!

Отчего-то захотелось дать ему по лицу...но я - пацифист:

- Не надо ничего никому рассказывать.

- С каких это пор яйца учат курицу?

На это мне было нечего ответить, поэтому разговор перешел в русло выбора пути моего дальнейшего развития. Правда, долго он не длился - Цепного пригласили на какое-то совещание, и я остался в холле в гордом одиночестве.

Первые дни в Аду пролетели стрелой: перелет на полигон, расположенный в центре огромных размеров заповедника, экспресс-знакомство с непосредственными руководителями тех отделений, с которыми мне предстояло работать: это и служба снабжения, и отдел кадров, и медблок, и служба контроля - местная разведка и контрразведка в одном лице...точнее в одной службе. Большую часть персонала составляли игровые персонажи, многие из которых были весьма...игровыми, скажем так. Увидеть где-то в коридорах администрации хрупкую девчушку с показателем Силы за сотню - легко! А чего стоят патрульные, которые дежурили по периметру полигона? Из-за огромного количества мощных защитных амулетов и неплохих баффов они могли запросто выдержать обойму из автомата в упор...либо не самый сильный файербол. Звери!

Я с определенного времени тоже стал походить на новогоднюю елку, столько на мне висело оберегов. Единственный на весь Ад алмазный Игрок, еще бы! Перезаряжать амулеты я не умел - маны не было, создавал их так же с большим трудом - не давался мне этот аспект Игры, хоть ты тресни, поэтому примерно раз в сутки приходилось навещать хранилище, где меня снабжали всем необходимым. Что-то на шею, с 'Щитом стихий', колечко на палец правой руки - обычно с 'Каменной кожей', еще одно кольцо - но теперь на левую, с 'Бодростью'. 'Сила', 'Ловкость', 'Выносливость', 'Интеллект' - стандартный типовой набор плетеных браслетов от известной своими поделками Созидательницы МарьИванны на оба запястья. И 'Связь' - последний амулет выполнял функции рации, и обычно изготавливался из беспроводной гарнитуры. На полигоне техника имела обыкновение сбоить, поэтому чаще связь между членами одной рейд-группы осуществлялась с помощью магии... Вот и сейчас:

- Злой, прием.

Я активировал Тайное знание: координатор, отвечающий за мой досуг, состоящий в основном из рейдов, звонил с не очень хорошими вестями...с какими конкретно - узнать не получилось.

- На связи.

- У нас произошло небольшое ЧП, поэтому запланированный на четыре часа рейд отменяется.

- Что случилось-то?

- Потери у паровозов. Погибла вся седьмая группа, и часть одиннадцатой. Свободных групп нет, и Вячеслав Олегович только что позвонил, намекнул, что передышка тебе не помешает.

Я удивленно присвистнул - с седьмой командой я был знаком лучше всех, ибо именно они отвечали за прокачку пацифистов-исследователей. Уровни в районах 30 у всех, опыта - хватает...

- И когда они смогут вернуться?

С той стороны прочистили горло:

- Только через четыре дня группа соберется в полном составе.

Долго ждать... Четыре дня - это ого-го!

- Кто их так?

- Одновременный спаун, девять мобов, из них три Лича.

Я снова присвистнул: одновременный спаун случается, но редко. Девять мобов - еще реже, но тоже бывает. Три Лича? Ну...о двух сразу я слышал. Но чтобы все три фактора сложились вместе? Проклял их кто-то, что-ли?

Координатор согласно угукнул, озвучив мою мысль:

- Как проклял кто-то. До пяти ты свободен...могу договориться с Исследовательским отделом - рано или поздно с ними все равно будет нужно знакомиться. Звонить?

Я прикинул, что раз заняться нечем, отчего бы не сходить к моим коллегам, находящимся в прямом подчинении у Кандидата:

- Звони, раз дел никаких нет.

- Хорошо. Отбой. - артефакт пискнул дважды, обозначая конец связи, и я побрел в столовку - время обеда уже прошло, до ужина еще несколько часов, а желудок уже подает сигналы.

Некоторые Игроки целенаправленно зарабатывают достижение Голодовка, которое позволяет с неделю обходиться без еды и воды. Для его получения нужно было три дня ничего не пить и ничего не есть - слишком жестко для меня... А для достижения Неспящий нужно трое суток не спать, что при моей профессии гораздо проще. Может, заработать? У Профессора такое достижение есть...полезная, видимо, штука.

Выбрав стол по вкусу, я набрал себе снеди, и только уселся с намерением хорошенько подкрепиться перед походом в профильный отдел, как напротив уселся Малефик:

- Приветствую, Злой! Тебе же в рейд, куда столько еды?

Я активировал тайное знание, и фыркнул - догадка координатора была верна: седьмая команда была проклята.

- Твоей милостью седьмая в полном составе ушла на перерождение? Это что - эксперимент какой-то был?

Малефик усмехнулся:

- Потише, потише, не кричи! Просто ребята захотели взять короткий отпуск от нудной работы, с родными повидаться - их

можно понять!

Я взглянул на ситуацию с этой стороны - действительно, работа паровозом - тот еще геморрой, простите за выражение.

- Как благородно...

Мужчина усмехнулся:

- Я вообще очень хороший человек, и стараюсь с пониманием относиться к своим друзьям.

- Какой прозрачный намек, - я подвинул к себе тарелку с салатом, и взялся за вилку:

- Ты по делу или похвастаться?

- Экий ты скорый... Ладно, перейду к делу. Сорока на хвосте принесла, что ты эволюционировал?

Вилка с насаженым на ней листом салата остановилась, не долетев до рта. У некоторых людей есть великий дар: и настроение могут испортить, и аппетит...

- Допустим. Тебе-то какое дело до моей эволюции?

- Встречный вопрос - когда ты в последний раз был на форуме?

Я все же начал жевать свой салатик, пытаясь припомнить:

- Давненько уже. С неделю будет. А что?

Малефик придвинулся ближе:

- А то, что персонал в Аду, включая Игроков, изолированы от большого мира. Телефонная связь есть - но такая хреновая, что... Интернета тоже нет, доступа на форум - тоже. Мы тут в изоляции, и не знаем о происходящем снаружи.

Я подцепил новую порцию салата:

- А что происходит? Самый кризис преодолен, мир из-за Игры не скатился в хаос и тотальную войну, как следовало бы ожидать... Массоны как-то договорились с Иллюминатами, и теперь все готовятся к появлению неизвестного науке врага с большой буквы В.

Малефик возмущенно уставился на меня:

- Злой, это не игра, это жизнь! И она продолжится даже после того, как Игра уйдет!

Я равнодушно пожал плечами, ибо каждый Игрок рано или поздно задумывается над тем, сколько времени он будет оставаться сверхчеловеком. Либо до победы над тем самым мифическим Врагом, либо...либо до поражения - но на эту тему я старался не заморачиваться:

- К чему ты клонишь?

- К тому, что после всего мы останемся у разбитого корыта, никому не нужными людьми! Ты хочешь этого? Я - нет.

Я помахал вилкой в воздухе - продолжай, мол.

- Короче, среди алмазных больше всего Исследователей. И

некоторые из них, в отличие от тебя, работают! Ты наверняка знаешь Ляо Гуаня?

Об этом корейском Исследователе я знал, и даже пару раз пересекался с ним на форуме - семнадцатилетний пацан, имеющий изначально больше двухсот Интеллекта, развивался очень быстро, и имел весьма специфический взгляд на Игру...очень, кстати, похожий на видение Кобольда - ледоманта из Иксов, с которым я потерял всякую связь после перехода в 'РФ':

- И чем братец Ляо тебя заинтересовал? Насколько я знаю, он сейчас отдает долг своей Родине? У них хрен откосишь от армии.

Малефик пропустил сарказм мимо ушей:

- Он уже эволюционировал. И у него, как и у тебя, был большой выбор в пути развития. Корейской армии были нужны Инженеры - и он им стал... Я заинтересованно кивнул:

- О таких деталях я не знаю. И что дальше?

- А дальше... Дальше Ляо Гуаня залили бетоном.

Неожиданный сюжетный поворот заставил меня поперхнуться полупережеванным помидором:

- Чего?! Как это - залили?! За что?

Мужчина напротив кивнул, удовлетворенный моей реакцией:

- Он же кореец, а они все - малость прибахнутые. Ему было приказано открывать всякие навыки, изменять уже существующие, и все такое - ничего серьезного. Это то, что было сказано в официальной версии. Однако международная комиссия во главе с нашими, кстати, представителями, обнаружила кое-что еще. Ляо и так был неплохим артефактором, а когда эволюционировал - объединил навыки кучи смежных профессий, и стал создавать...скажем так, слишком опасные вещи.

- Атомную бомбу лепил, что-ли?

Малефик хмыкнул:

- Хуже. Он создавал артефакты, которыми мог пользоваться абсолютно любой человек: нажми на кнопку - получишь результат! Вещи, которые должны работать после Игры.

Я отодвинул опустевшую тарелку в сторону:

- В Корее за это заливают бетоном? Даже алмазных Исследователей?

- За это - нет. За это вообще никого не заливают бетоном: мы тут, по большому счету, занимаемся чем-то подобным. Дело в отношении Ляо к происходящему: он не хотел терять свою силу, и начал создавать артефакты лично для себя. Причем такие, которые работали бы после окончания Игры исключительно с ним.

Я скептически поднял бровь:

- Значит, заливают за это?

Малефик пожевал губами, собираясь с мыслями:

- Ляо был представлен комиссии, половина людей в которой, к слову, были его знакомыми. Он показал кое-какие свои изделия, поделился методиками их создания, озвучил некоторые перспективы... И какой черт дернул его показать свои личные артефакты? Наши как увидели этот набор - чуть сознание не потеряли: там такие боевые и околобоевые артефакты, что... Короче говоря, спросили как бы между прочим: а зачем тебе, Ляо, это надо? Он и ляпни: когда Игра исчезнет, человечеству нужен будет лидер для... Да какая разница, для чего?! Вы, Исследователи, вообще все с большим таким тараканом в голове, за редким исключением.

- Спасибо за комплимент.

- Я не о тебе говорю, не обольщайся. Твоя паранойя у многих вызывает приступы острой зубной боли.

- Так его изолировали только из-за того, что он начал рассуждать по поводу послеигровой жизни? Точнее - о своей в ней роли?

Малефик кивнул:

- В последнее время он очень плотно занялся наноботами. Пропадет Игра - а технология останется. В единственном экземпляре, эксклюзивно у Ляо. Уже осталась...

- И что мне с того?

- Да хрен с ним, с тем Ляо! Он первым решил действовать, как и привык, кстати! Рано или поздно Игра кончится, и вместо Малефика с ником Первый Игрок, или Злого Исследователя останутся два человека, и как сложится их жизнь в будущем - неизвестно.

Я огляделся - несмотря на время, в столовой сидело несколько человек - парочка Игроков и десяток игровых персонажей из персонала комплекса. Первый Игрок не боится вести такие беседы в публичном месте? Вдруг кто-то стукнет, и наши дела лягут на стол к начальнику службы контроля, а тот закажет камаз бетона?

- Ты к чему клонишь?

- Помнишь, Цепной рассказал тебе о конференции, которая будет проходить через пару дней в Москве? Не в последнюю очередь собираются из-за ситуации с Ляо и подобными ему. Оракулы в один голос говорят, что решение будет принято в нашу пользу - пока будет возможность, мы будем создавать всякие штуки. Подумай об этом.

Я грустно вздохнул:

- Господи, ты такую интригу закрутил просто для того, чтобы сообщить мне все это?

Малефик выпрямился и постучал по столу пальцами:

- Вечером ты встретишься с Кандидатом. Он предложит тебе место в одном перспективном проекте, который будет называться 'Вечность'. Будешь работать с такими же пацифистами, как ты сам, создавать всякие крутые штуки.

Я хмыкнул:

- Во-первых, артефактор из меня никакой, а во-вторых... Это слишком похоже на работу во благо Родины, не находишь?

Первый Игрок щелкнул пальцами, откинувшись на спинку стула:

- А вот и наши тараканы!

'Паранойя' - подсказало мне Тайное знание. Вот гад!

- Нас не замуруют, если узнают, чем занимается 'Вечность'?

Малефик криво усмехнулся:

- Я не Оракул, Злой. Но на твоем месте я бы не отказывался. Работать с лучшими Созидателями, Алхимиками, и вообще - с кем захочешь - лучше не придумаешь!

Ну и ну...надо думать...

***

'вы подверглись ментальному воздействию. принять?'

Ну хоть не атаке - уже хорошо! А принимать я ничего не хочу! Кто у нас тут такой шустрый? Я огляделся, параллельно запуская Поиск КИ - Квантового Излучения.

- В чем предназначение Игроков? - пауза, в течение которой лектор обводит взглядом лица пары сотен слушателей, прерывается репликой какого-то умника с дальней от меня стороны зала:

- Игроки нужны для защиты от врага.

Послышались одобрительные высказывания - с этим тезисом народ в большинстве своем был согласен. Однако не я - Тайное знание подсказало - вопрос был не о том. Лектор подтвердил выводы умения, подняв его прогресс на какую-то долю процента:

- Это верно, однако я не имею ввиду абстрактную цель вообще всех, я говорю о Игроках в контекстах их профессий! Зачем Игра позволила появиться, например, Созидателям?

Я бросил взгляд направо - моим соседом оказалась именно Созидатель, с которой мы пришли на лекцию вместе:

- Женя, зачем Игра позволила тебе появиться?

Девушка даже не повернула головы в мою сторону, скривив пухлые губки - юмор остался неоцененным. Ну и ладно...

К сожалению, в аудитории на двести человек, заполненной

практически одними Игроками, был такой сильный фон КИ, что вычислить ментальщика оказалось невозможным. Несмотря на то, что у каждого был оберег антиспауна. Что ж, у меня есть еще парочка способов выполнить задуманное!

- Бытует мнение, что Игроки мирных профессий являются поддержкой для боевиков, однако я считаю, что это не так! - продолжил тем временем вещать приглашенный мужчина.

Какой оригинал...

Лекция оторвала кучу народа от работы, и если на большинстве лиц я читал облегчение - ежедневный фарм надоел многим хуже горькой редьки, и даже такой бестолковый на первый взгляд перерыв можно было воспринять как отдых - то в моем случае это не работало. Жажда знаний не позволяла скучать, подстегивая продолжать даже не особо интересную работу - с неугасающим интересом. И зачем Кандидат - начальник Исследовательского отдела, решил оторвать группу, состоящую аж из семнадцати Исследователей, трех Алхимиков, двух Созидателей, одного Оракула и одного мозгоеда от работы? Хотя последнему повезло - Нагибатор как всегда был себе на уме и не явился на лекцию. Что ж оно и к лучшему - Безумца здесь только не хватало.

Голова начинала немного побаливать от постоянного применения Тайного знания - привычка искать скрытые от глаз ответы на незаданные вопросы могла привести к похмельной мигрени, однако я хорошо знал свой предел, поэтому продолжал анализировать слова стоящего за трибуной Игрока. Профессией тот не обладал - редчайший случай, однако обладал кое-чем другим. Я не смог сдержать хмыканья, когда понял причину этих сборов: лектор с ником NoName качал свою Харизму, а лекция была лишь предлогом.

- Что-то узнал? - раздалось справа. Я снова покосился на Женю:

- Это не касается работы. Так, личное наблюдение, не обращай внимания.

Девушка с внешностью классической блондинки и с подходящим этой внешности прозвищем Куколка сразу же потеряла ко мне интерес. Угораздило же ее взять профессию Созидателя! Не алмазная, не золотая и даже не серебряная - могла бы выбрать что-то более подходящее... Хотя Созидатель хорошая профа - никуда бегать не надо, знай лепи заготовки для артефактов и бегай в рейды, добывая халявный опыт! Жене такая жизнь нравилась...

С опытом в Аду никаких проблем не было: еще до моего прилета местные умельцы поставили на территории полигона два

Спаунера - те самые установки, позволяющие непрерывно призывать в наш бренный мир самых разных мобов. Сейчас таких колонн было уже больше двух десятков, и чтобы равномерно распределить их по территории Ада - вернее, по той его части, которая относится непосредственно к полигону - пришлось увеличить ее в семь раз. Но оно того стоило! 10 локаций 40+ уровня, 10 локаций 60+ уровня, 2 локации 80+ уровня и одна экспериментальная - 100+. Последняя в данный момент была неактивна - единственный моб, который появился при ее первом, и пока единственном запуске, оказался Драконом 103 уровня. Убивали эту тварь всем комплексом, ибо иначе она бы натворила делов в реальном мире... Тогда я в числе многих 'везунчиков' отправился на перерождение. Впервые в своей жизни, кстати. Привратник, когда узнал причину моего внезапного появления, был в таком шоке, что минут пять перезагружался. После обозвал нас всех - а именно коллектив Ада - идиотами: вроде как Спаунер до добра не доведет,и черт с тем, что благодаря ему прокачка идет семимильными шагами.

Весь дроп с убитой твари отправился в лаборатории к нашим Алхимикам, так что тела поверженного врага я так и не увидел. Опыт с него повезло получить двум игрокам: Малефику, который получал немного опыта с каждого проклятого им моба, и Маньяку, который и нанес последний, смертельный удар. Оба получили титул убийцы Драконов 1 ранга, дающий очень вкусные плюшки. Эх...

- Уйдет Игра - пропадут все способности! Все силы, подаренные ею, исчезнут, словно их и не бывало! Умения, характеристики, достижения: все уйдет вслед за ней! С чем тогда останется человечество? С чем останетесь вы?!

Я отвлекся от своих размышлений, переключившись на новую - куда более интересную тему: что будет после окончания Игры? Если НоуНейм прав - а он был прав, тогда все наше могущество - временное явление, фикция. Я был с ним согласен, в отличие от большинства других слушателей: возмущенные голоса заглушили выступающего, и тому пришлось взять с трибуны микрофон, который до этого момента ему не был нужен:

- Успокойтесь! Прекратите бестолковый базар немедленно!

'вы подверглись ментальному воздействию. принять?'

Опять двадцать пять! Нет, не буду принимать...

Высокий интеллект позволял мне игнорировать большинство атак, направленных на сознание, однако другие Игроки таким похвастать не могли - в аудитории будто щелкнули

выключателем: мой смешок прозвучал уже в тишине, заставив ближайших людей с возмущенными выражениями на лицах повернуться в мою сторону. Куколка толкнула меня локтем в бок, шикнув. Ишь, как Харизма-то работает! Четко! Не то, что моя Удача...

Безымянный тем временем отложил микрофон, и уперся обеими руками в трибуну:

- Давайте не будем превращать лекцию в балаган, коллеги. Настоятельно прошу выслушать меня. Я отниму всего несколько минут вашего времени! - он отпил из пластиковой бутылки, промочив горло, а я в очередной раз смахнул предупреждение о попытке вмешательства - надо бы отключить это оповещение.

- Вы все наверняка уже знаете об этом: кто-то слышал от других членов клана, кто-то сам давно задавался этим вопросом...

Я хмыкнул, оглядев аудиторию - лица многих имели такое выражение, будто им сообщили о симптомах смертельной болезни, но тут же сказали, что шансы на выздоровление есть. Мда...из всего коллектива о конечности Игры всерьез раздумывали дай бог несколько десятков человек. Я - задумывался, ибо в числе этих десятков работал над проектом 'Вечность', а конкретно - над созданием независимых от Игры систем. Наноботов - если по простому.

- Думаешь, у нас получится?

Я повернулся к Жене, и равнодушно пожал плечами:

- А почему нет? Мы изобретаем всякие интересные штуковины, в которых нет ни капли магии, и наши Гении считают, что те смогут сохранить свои свойства и после ухода Игры.

- Я про навыки!

- Я всего лишь Умник, спроси у кого-то из наших головастых.

- Но Удача есть только у тебя. - возразила девушка.

Я хмыкнул в ответ:

- Пока что она нам не особо помогла.

Тут ей крыть было нечем: Кандидат пригласил меня в проект, где работали Исследователи с Интеллектом сплошь за 500 единиц, только из-за моей скрытой характеристики - по крайней мере, так было сказано всем остальным. Надеялся, поди, что стоит мне встать рядом, как у них все наладится. Однако пошла уже вторая неделя моей командировки в Аду в роли сотрудника Исследовательского отдела, а особых результатов все не было. Зато я набил кучу опыта и практически стал Гением! Еще несколько дней - и перейду заветный рубеж в 500 пунктов!

- Таким образом, Алхимики, Исследователи, Созидатели, Техномаги и многие другие станут опорой для мощного толчка

вперед - в будущее, лишенное Игры! Но не лишенное подаренных ею преимуществ!

Направление ветра стало очевидным - маги изначально косо посматривали на нашего брата, а лекция НоуНейма в состоянии изменить это недоразумение. Мы такие же Игроки, как и вы, а кое-где даже полезнее! Будущее за нами! Ну это я уже от избытка чувств рефлексирую. Хитрый ход: поляризовать мнения кучи Игроков, избавившись от возможных негативных последствий в виде бунтов и прочих несогласных, и вместе с тем стимулировать наших боевиков для дальнейшей работы паровозами. Плюс Харизму покачал...

По окончании лекции я побрел в лабораторию, в компании таких же как я пацифистов - начальство было одержимо идеей зафиксировать частичку квантового мира в мире реальном. Кристалл, электромагнитная ловушка, драгоценный камень - в ход шли все возможные варианты. Денег 'Вечность' получала очень много, и в пламени экспериментов они сгорали очень быстро. Впрочем - это не моя забота. Моя первоочередная забота - достичь 500 единиц основной характеристики, ибо с получением титула Гений мне откроется возможность перемещать некоторые активируемые навыки в область пассивных умений. И черт с тем, что параметр этих эмигрантов будет порезан вдвое, как и скорость их прокачки...благодаря алмазному аккаунту я могу смириться с этим недостатком, критичным для всех прочих.

Исследователь мог активировать одно умение на 50 единиц Интеллекта. Гении способны одновременно держать активными 10 умений: 500 разделить на 50 - простая математика. Пассивные умения работали иначе, не пожирая характеристик. Красота? Красота!

Аналитика из меня не вышло, поэтому вышеуказанные расчеты относились ко мне так же, как и к другим Исследователям, зато Инженером я стал первоклассным! Видимо, сказался опыт в открытии чужих умений, который я получил до эволюции.

Инженер, к сожалению, не обладал параметром маны, поэтому пришлось сделать себе татуировку, выполняющую роль накопителя энергии - на всю спину. Ее все равно сильно не хватало, и приходилось делать вынужденные перерывы, дожидаясь естественного накопления драгоценных квантов магической энергии. Но с этим я собираюсь разобраться в ближайшее время... Заживет спина - и забью обе руки - обязательно у того же мастера - это добавит к имеющимся в наличии 5000 единицам маны еще 3000. А если заняться торсом в целом, и добавить обе ноги - можно добраться до 20000! А это, на

минуточку, уровень неплохого мага уровня эдак двадцатого-двадцать пятого! Совсем неплохо для пацифиста!

Скоро я смогу перекинуть кое-какие навыки в пассивки, освободив таким образом место для активных эффектов. Учитывая количество умений, которые мне нужно качать: Мозговой штурм, Пространственное моделирование, Прогнозирование, Калькулятор, Взаимосвязи, Нейроинтерфейс, Квантовый анализ, Неспящий...хотя последнее - это изначально пассивка... Работы предстоит масса!

***

'изучен навык Самоубийство'

Я не сразу смог понять, что меня разбудило. А когда увидел висящую над моим телом надпись, то все посторонние мысли - которых, к слову было не так уж и много - как-то ушли на второй план. Несколько месяцев жизни в Аду заставят кого угодно выработать ментальную стойкость. Я побывал во множестве необычных, а зачастую и смертельно опасных ситуаций, и теперь меня вряд ли можно было привести Амулет связи, созданный мной лично в виде крохотной серьги состояние шока одной лишь фразой - неважно, что в ней говорится. Хотя после неизвестно как полученного навыка парочка вопросов у меня все же появилось.

Нейроинтерфейс послушно выскочил перед глазами - два часа ночи...какое нафиг самоубийство?

Самоанализ, последний месяц работающий в пассивном режиме, тоже не смог пролить свет на ситуацию, что было весьма странным. Уровень навыка позволял разбирать на молекулы любое умение, а профессия Инженера - собирать его обратно, как мозаику, внося при этом практически любые правки. Однако сейчас - глухо...

Я привстал на локте и повернул голову - рядом сопела одна из рядовых сотрудниц Ада, неделю назад не без моей помощи ставшая игровым персонажем. Подобное не только не возбранялось, а напротив - поощрялось: стране ведь нужны крепкие граждане? Нужны!

Внезапное пробуждение не потревожило ее сна, поэтому я активировал Полог тишины - заклинание из магии воздуха, и осторожно встал с кровати. Нейронный взрыв прочистил сонную голову, и направил мысли в более конструктивном направлении, а ноги - в сторону ванной комнаты.

Получение навыка во сне? Такое со мной впервые... Не припомню, чтобы на форуме кто-то говорил о чем-то подобном.

Я брызнул водой на лицо, и уставился в зеркало. Благородный греческий профиль: прямой нос, брови вразлет, глаза, сияющие под ними небесной синевой, рельефный торс, пресс кубиками, ровный загар... Полиморфы работают с собственным телом, как гениальный скульптор способен работать с гипсом. Я многого не умел, и еще большего - не мог, однако создать то, что отразило зеркало, мне было вполне по силам.

Но что же это за Самоубийство такое? Испытывать как-то не очень хотелось... Может, звякнуть Кандидату - моему непосредственному начальнику?

Стоило только задуматься об этом, как ухо едва заметно кольнуло - активировался амулет связи, созданный мной в виде крохотной серьги. Тайное знание подсказало: на связь вышел начальник Исследовательского отдела Ада, параллельно курирующий проект 'Вечность' - Вячеслав Олегович - тот самый Кандидат. Спустя мгновение я понял, что он тоже только что выучил необычный навык...

- Говорит Рязанцев Вячеслав Олегович, игровой ник - Кандидат. Всем Игрокам немедленно направиться на склад артефактов для получения аммуниции и последующей ее привязкой. Ваши дальнейшие действия регулируются в соответствии с инструкциями протокола 'Война'.

Война? Война?! Неужели началось?!